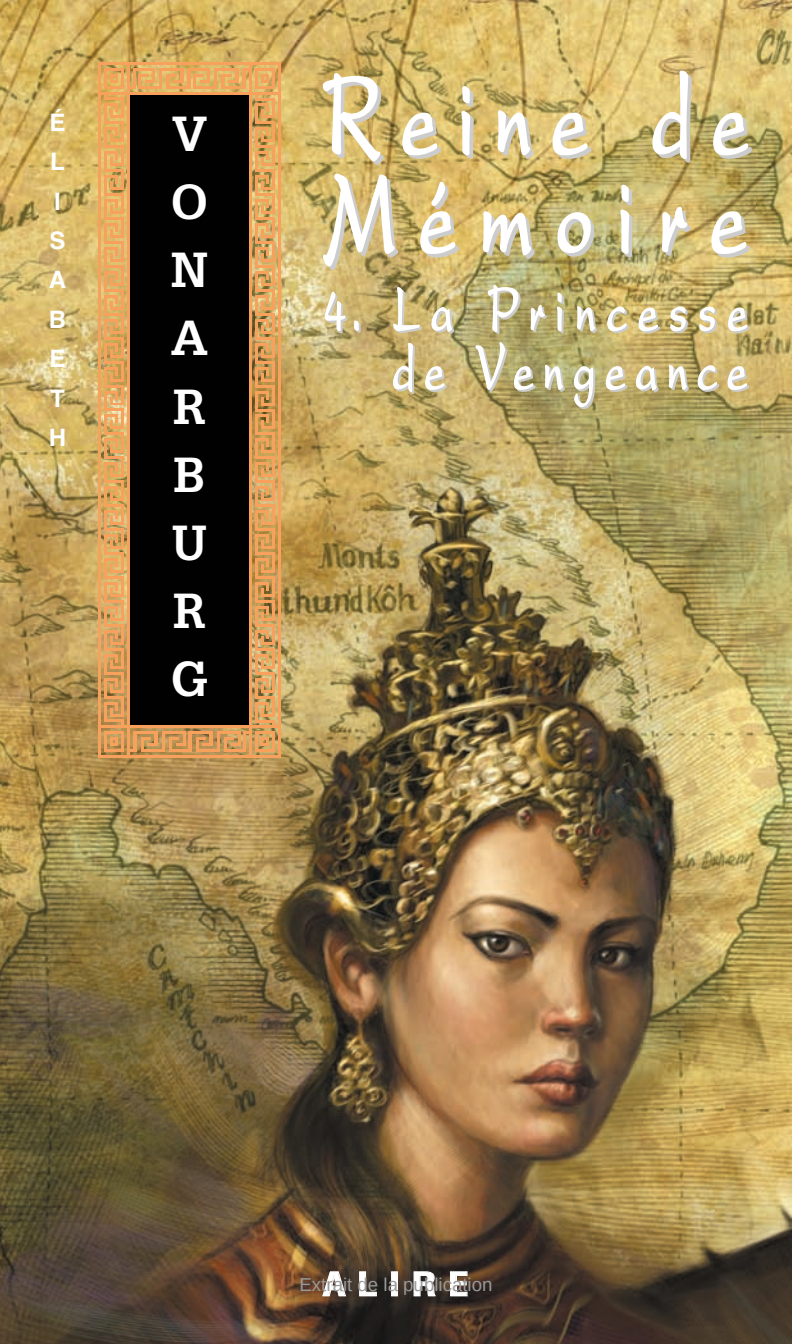
ÉLISABETH

VONARBURG

Reine de Mémoire

4. La Princesse de Vengeance



Extrait de la publication

ALIRE

À PROPOS DE *REINE DE MÉMOIRE*…

« REINE INCONTESTÉE DE LA SF SOUS NOS LATITUDES, LA "MAGICIENNE DE CHICOUTIMI" BOUSCULE LES CONVENTIONS ET SIGNE AVEC CE PREMIER TOME UNE FRESQUE NOVATRICE, ALLIAGE ASTUCIEUX D'UCHRONIE, DE FANTASY ET DE CHRONIQUE FAMILIALE. »
Le Soleil

« GRÂCE AU STYLE PARFAIT DE VONARBURG, À SA COLORATION, À SA POÉSIE, ON SUIT AVEC AVIDITÉ ET DÉLECTATION, PAGE APRÈS PAGE, CE RÉCIT DENSE ET SOLIDE, BEAU ET AÉRIEN, QUI NE S'EFFACERA PAS DES MÉMOIRES. […] CE MONUMENT LAISSE BÉAT D'ADMIRATION. »
Le Soir (Bruxelles)

« ÉLISABETH VONARBURG A BÂTI UN MONDE COMPLEXE, PROFOND, RICHE EN SYMBOLES, AVEC SA PROPRE LOGIQUE ET SES CONVENTIONS. »
La Presse

« […] UNE AMBITIEUSE SAGA EMBRASSANT MAGIE, SPIRITUALITÉ ET HISTOIRE SUR PLUS DE 2000 PAGES. »
Le Devoir

« VONARBURG NOUS HAPPE DANS UN UNIVERS À LA FOIS DENSE, COMPLEXE ET ACCESSIBLE. »
Entre les lignes

« UN FLOT EXTRAORDINAIRE D'IMAGINATION. »
SRC – Indicatif Présent

« Maîtresse de l'illusion…
Élisabeth Vonarburg possède un don,
celui de pouvoir créer des univers
tellement réalistes qu'on finit toujours
par croire en leur existence.
Sa nouvelle épopée, *Reine de Mémoire*,
ne fait pas exception. »
Voir – Montréal

« *Reine de Mémoire* promet d'être une saga
tout aussi riche et complexe
que le fut *Tyranaël*. »
Solaris

« Vonarburg revient dans *Reine de Mémoire*
avec son langage de dentelle et de poésie
et sa plume scalpel. »
Impact Campus

« L'œuvre de cette auteure est fabuleuse,
c'est une bâtisseuse, une créatrice de
mondes. […] c'est fascinant ! […] Si vous
avez aimé, pour les enfants, Harry Potter,
Reine de Mémoire est l'équivalent
pour adultes. »
SRC – Québec

« La plume évocatrice d'Élisabeth
Vonarburg trace avec lenteur et minutie
les contours de cet univers dense
et complexe. On est peu à peu happé
par ce récit intrigant, fascinant
et plein de mystère. »
Amazon.ca

Extrait de la publication

Reine de Mémoire
4. La Princesse de Vengeance

Extrait de la publication

De la même auteure

L'Œil de la nuit. Recueil. (épuisé)
Longueuil : Le Préambule, Chroniques du futur 1, 1980.

Le Silence de la Cité. Roman.
Paris : Denoël, Présence du futur 327, 1981. (épuisé)
Beauport : Alire, Romans 017, 1998.

Janus. Recueil. (épuisé)
Paris : Denoël, Présence du futur 388, 1984.

Comment écrire des histoires : guide de l'explorateur. Essai.
Belœil : La Lignée, 1986.

Histoire de la princesse et du dragon. Novella.
Montréal : Québec/Amérique, Bilbo 29, 1990.

Ailleurs et au Japon. Recueil.
Montréal : Québec/Amérique, Litt. d'Amérique, 1990.

Chroniques du Pays des Mères. Roman.
Montréal : Québec/Amérique, Litt. d'Amérique, 1992.
Paris : LGF, Livre de Poche 7187, 1996.
Beauport : Alire, Romans 026, 1999.

Les Contes de la chatte rouge. Roman.
Montréal : Québec/Amérique, Gulliver 45, 1993.

Les Voyageurs malgré eux. Roman.
Montréal : Québec/Amérique, Sextant 1, 1994.

Les Contes de Tyranaël. Recueil.
Montréal : Québec/Amérique, Clip 15, 1994.

Chanson pour une sirène. [avec Yves Meynard] Novella.
Hull : Vents d'Ouest, Azimuts, 1995.

Tyranaël
1- *Les Rêves de la Mer*. Roman.
Beauport : Alire, Romans 003, 1996.
2- *Le Jeu de la Perfection*. Roman.
Beauport : Alire, Romans 004, 1996.
3- *Mon frère l'ombre*. Roman.
Beauport : Alire, Romans 005, 1997.
4- *L'Autre Rivage*. Roman.
Beauport : Alire, Romans 010, 1997.
5- *La Mer allée avec le soleil*. Roman.
Beauport : Alire, Romans 012, 1997.

La Maison au bord de la mer. Recueil.
Beauport : Alire, Recueils 037, 2000.

Le Jeu des coquilles de nautilus. Recueil.
Lévis : Alire, Recueils 070, 2003.

Reine de Mémoire
1- *La Maison d'Oubli*. Roman.
Lévis : Alire, Romans 085, 2005.
2- *Le Dragon de Feu*. Roman.
Lévis : Alire, Romans 090, 2005.
3- *Le Dragon fou*. Roman.
Lévis : Alire, Romans 095, 2006.

Reine de Mémoire

4. La Princesse de Vengeance

Élisabeth Vonarburg

Illustration de couverture : JACQUES LAMONTAGNE
Photographie : NANCY VICKERS

Distributeurs exclusifs :

Canada et États-Unis :
Messageries ADP
2315, rue de la Province
Longueuil (Québec) Canada
J4G 1G4
Téléphone : 450-640-1237
Télécopieur : 450-674-6237

France et autres pays :
Interforum editis
Immeuble Paryseine
3, Allée de la Seine, 94854 Ivry Cedex
Tél. : 33 (0) 4 49 59 11 56/91
Télécopieur : 33 (0) 1 49 59 11 33
Service commande France Métropolitaine
Tél. : 33 (0) 2 38 32 71 00
Télécopieur : 33 (0) 2 38 32 71 28
Service commandes Export-DOM-TOM
Télécopieur : 33 (0) 2 38 32 78 86
Internet : www.interforum.fr
Courriel : cdes-export@interforum.fr

Suisse :
Interforum editis Suisse
Case postale 69 – CH 1701 Fribourg – Suisse
Téléphone : 41 (0) 26 460 80 60
Télécopieur : 41 (0) 26 460 80 68
Internet : www.interforumsuisse.ch
Courriel : office@interforumsuisse.ch
Distributeur : OLS S.A.
Zl. 3, Corminboeuf
Case postale 1061 – CH 1701 Fribourg – Suisse
Commandes :
Tél. : 41 (0) 26 467 53 33
Télécopieur : 41 (0) 26 467 55 66
Internet : www.olf.ch
Courriel : information@olf.ch

Belgique et Luxembourg :
Interforum Benelux S.A.
Fond Jean-Pâques, 6, B-1348 Louvain-La-Neuve
Tél. : 00 32 10 42 03 20
Télécopieur : 00 32 10 41 20 24
Internet : www.interforum.be
Courriel : info@interforum.be

Pour toute information supplémentaire
LES ÉDITIONS ALIRE INC.
C. P. 67, Succ. B, Québec (Qc) Canada G1K 7A1
Tél. : 418-835-4441 Fax : 418-838-4443
Courriel : info@alire.com
Internet : www.alire.com

Les Éditions Alire inc. bénéficient des programmes d'aide à l'édition de la Société de développement des entreprises culturelles du Québec (SODEC), du Conseil des Arts du Canada (CAC) et reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIÉ) pour leurs activités d'édition.

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion Sodec.

TOUS DROITS DE TRADUCTION, DE REPRODUCTION ET D'ADAPTATION RÉSERVÉS

Dépôt légal : 3e trimestre 2006
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

© 2006 ÉDITIONS ALIRE INC. & ÉLISABETH VONARBURG

10 9 8 7 6 5 4 3e MILLE

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE 1

DEUXIÈME PARTIE 249

LEXIQUE 461

À Takou

PREMIÈRE PARTIE

1

Elle dort.

Elle est une femme, qui dort. Une très jeune femme, endormie sur un large matelas. Le matelas lui-même est placé dans un cadre de bois, sur une plate-forme de pierre surélevée. Mais comment peut-elle percevoir tout cela ? C'est très curieux de sentir ainsi la langueur satisfaite de ces membres à l'abandon comme une étoile de mer sur une plage, et de les voir en même temps, voir, comme si ce n'était pas elle, cette très jeune fille endormie, longs cheveux d'algues noires, corps lisse à la peau couleur de thé ambré, minceur un peu anguleuse, seins adolescents. Elle porte au cou une chaînette d'or dont le pendentif, un oiseau bleu violet aux yeux rouges, dessiné en cloisonné d'or, est niché entre ses seins.

Elle connaît cette jeune fille. Elle connaît ce pendentif.

Est-ce la surprise ? C'est comme si elle avait encore reculé. Elle voit mieux. La pièce est haute et carrée. Sur les murs de pierres rose orangé danse avec des ombres étranges la lueur de quatre torchères disposées à mi-hauteur dans chaque angle. Il n'y a pas vraiment

de meubles : une table basse de bambous, avec des bols et des baguettes et un couteau à cran d'arrêt, de facture européenne, replié dans son manche de corne ; des coussins plats à terre, à demi dissimulés par des vêtements épars ; un brasero muni d'une grille sur laquelle est posée une marmite d'où s'échappe un parfum appétissant, à la fois piquant et salé.

En une seule avalanche alors, les autres sensations, d'une étonnante familiarité : l'humidité tiède de l'atmosphère, la tapisserie des sons tendus aux minces fenêtres hautes et sans vitres ouvertes sur l'obscurité, des bruits de volière, mais aussi des claquements, des grincements, d'intermittentes toux rauques, de longs cris aigus qui se terminent en rires saccadés ; les fenêtres elles-mêmes, encadrées de minces bandes de végétaux stylisés ; les frises en haut-relief qui décorent toute la moitié supérieure des murs ; les ombres à la fois animées et dérobées par les flammes des torchères.

Elle flotte à présent vers le plafond, curieuse, pour les examiner – suffit-il donc de vouloir, ici, pour se déplacer ? Sur un fond de fleurs et d'animaux, des couples grandeur nature sont enlacés en des poses d'une presque impossible souplesse, femmes et hommes, mais ils se ressemblent tant, il est difficile de les distinguer. Danseurs, gymnastes, équilibristes ? Et soudain, une main sur un sein, une jambe repliée au creux de reins musclés, un sexe masculin érigé : ce sont des postures érotiques, une multitude d'extases figées dans la pierre. Sans frénésie aucune cependant : les visages ronds sont sereins, les lèvres charnues s'entrouvrent sur un sourire lointain, et les yeux bridés sont grand ouverts, même s'ils n'ont pas de regard. Amantes et amants portent des coiffures complexes, rangées de petites nattes qui suivent la forme du crâne et se ramassent en un chignon bas orné de fleurs de lotus ou

Extrait de la publication

se relèvent en forme d'éventail, comme une auréole, d'une oreille à l'autre. Et ce ne sont pas toujours des boucles qui pendent à ces oreilles, ce sont les lobes eux-mêmes, démesurément longs et parfois fendus, et auxquels sont attachées, alors, des rosettes en forme de soleil. Femmes et hommes, lorsqu'ils sont vêtus, portent aux hanches, sur un pagne court, une large ceinture aux ornements élaborés et qui devaient être peints, car on y distingue encore des traces de pigments colorés. Une impression d'immense ancienneté exsude de ces pierres, de ces sculptures aux sourires aveugles.

Elle a déjà vu aussi ces sourires. Dans un autre endroit dont le souvenir diffus tarde à se préciser. Une autre chambre toute de pierre. Dans une ville qui est une montagne…

Elle cesse de pourchasser le souvenir : près du lit bas, agenouillé, se trouve un homme, nu lui aussi. Vient-il d'apparaître ? Il semble jeune, mais moins que la jeune fille, et sa peau n'a pas les mêmes reflets dans la lueur des torches : son hâle vient du soleil. Il est roux, sa crinière bouclée encadre un visage carré au nez fort et un peu busqué, aux lèvres pleines. Les yeux aux pupilles dilatées ne sont point bridés, et semblent noirs dans la pénombre.

Ils sont bleus, elle le sait, d'un bleu pâle sous les épais sourcils noirs. Elle le connaît très bien, ce jeune homme, et ce n'est pas seulement parce qu'il ressemble à un portrait vu autrefois. Son nom lui picote le bout de la langue, et même celui de la jeune fille – juste là, se dérobant comme un capricieux papillon dans une brise d'été.

Est-ce un de ces rêves dont les lieux, les êtres sont familiers parce qu'on en a déjà rêvé ? Non point les situations en tant que telles, mais d'autres événements qui se sont déroulés aux mêmes endroits, avec les

Extrait de la publication

mêmes personnes : dans l'existence que la psyché vit dans cet autre monde, elle connaît des aventures dont elle se souvient d'un rêve à l'autre, mais non lorsqu'elle est revenue se diffuser dans son soma – n'est-ce pas étrange ?

Ce qui est dérangeant, vaguement angoissant même, c'est surtout qu'elle a le plus grand mal à évoquer l'endroit où elle devait dormir pour les rêver, ces autres rêves. Les images en sont vaporeuses, fugitives, comme si c'était ce monde la vision, et non ce monde-ci. Et pourtant, elle doit rêver encore, et son soma dormir quelque part à l'autre extrémité du fil doré de sa psyché vagabonde.

Les souvenirs des autres rêves sont au contraire de plus en plus clairs et solides. Elle se rappelle même comme ils se dissolvaient au matin, comme elle les oubliait jusqu'à ce qu'ils resurgissent par bouffées, inattendus, indéchiffrés, un étrange sentiment de familiarité au cours d'une promenade en forêt, d'un bal, ou dans un grand parc avec des parterres, sous la lune.

Le jeune homme dont elle sait presque le nom caresse délicatement le visage de la jeune fille qu'elle pourrait presque nommer, ses sourcils, ailes de mouette, sa bouche, bouton de rose ; d'une main légère, il lisse sa chevelure sombre en éventail sur la couche. Il est émerveillé, angoissé aussi.

Mais comment peut-elle le ressentir ? Elle n'est pas lui. Et même, l'idée qu'elle le pourrait l'emplit d'un malaise diffus. Elle ne désire pas être cet homme. Et pourtant, un autre désir que le sien l'attire vers lui et elle continue d'éprouver ses émotions. N'a-t-elle donc aucune mesure de contrôle ? Ne suffit-il pas ici de vouloir ou de refuser ?

Elle résiste. Elle se détourne pour aller traverser la grande porte ouverte sur les bruits de la nuit. Non

Extrait de la publication

qu'elle le désire vraiment, car elle ne verrait sans doute rien, mais il semble important, impératif, de savoir.

La porte se dérobe. Est-ce donc une prison, ce rêve, et cette liberté de ses propres désirs une illusion ?

Elle devrait en être inquiète, et même terrifiée, mais c'est comme si ses propres émotions se dérobaient aussi. Elles n'ont point lieu d'être. Ce n'est pas pour avoir peur qu'elle est ici. Elle doit observer. Pour une raison qu'elle démêle toujours mal, cependant, elle ne veut point être ce jeune homme. Ni cette jeune fille. Elle ne verrait pas tout, si elle se laissait couler en eux. Mais il faut tout voir, sûrement, à défaut de tout savoir ?

◆

Elle se redresse et s'étire. Elle n'a pas eu conscience d'ôter de la Carte la pointe des ciseaux, mais elle a dû le faire puisque autour d'elle c'est la petite chambre de l'auberge, à peine illuminée par l'unique bougie. Un souvenir de vert flotte devant ses yeux, refuse de se dissiper. Verte, la lumière dans la chambre de la Carte, parce qu'elle était filtrée par des feuilles.

Verte, comme dans le jardin de Grand-mère.

La porte ouverte du mur, dans le Parc, et derrière, la lumière verte. Avec la silhouette qui attendait dans le jardin. Qui l'appelait dans le jardin.

Ces souvenirs-là sont très décousus. Et le restent, malgré ses efforts. Bien clairs, extrêmement nets, mais éparpillés, les perles d'un collier brisé.

Cette sensation, jamais éprouvée et pourtant certaine, si longtemps redoutée : l'explosion intérieure, la membrane protectrice, en elle, volatilisée. Et en même temps, pour la première fois de sa vie, la solitude, la véritable solitude. Senso et Pierrino, disparus.

Extrait de la publication

Une épouvantable confusion écarlate – ouragan de dents lointaines, les Bêtes, qui se rapprochent, qui vont la dévorer. Mais qui se heurtent à un autre bouclier invisible, une bulle extérieure, bien plus solide que celle qu'elle appelle d'ordinaire à la rescousse, et alors elle sait pourquoi elle ne sent plus Senso et Pierrino : c'est normal, c'est bien ; la bulle, c'est Grand-mère qui la protège. Il faut aller trouver Grand-mère, dans son jardin.

Elle enjambe un corps étendu, un homme, en soulevant sa robe pour ne pas le toucher. Elle ne regarde pas son visage.

Elle est assise dans un des fauteuils d'osier, au bord de l'étang. On lui coupe les cheveux. Elle les voit tomber autour d'elle comme une pluie cuivrée. Lorsqu'ils ont fini de pleuvoir, on les ramasse, Nadine ou Félicien. On les jette dans l'étang. Ils coulent comme s'ils étaient très lourds.

Félicien ou Nadine arrive avec des habits de monte et le gros sac de voyage en cuir, le même que ceux de Senso et de Pierrino ; on l'aide à se dévêtir, à se vêtir.

Nadine ou Félicien lui tend une bourse d'argent, pas très grosse, en disant : « Il faudra économiser, c'est tout ce qu'il y a à la maison. »

Félicien ou Nadine lui montre un tube argenté, dont on dévisse le haut pour tirer à demi un rouleau de parchemin : « Tu auras ceci pour te guider et t'aider. C'est la Carte. Tu sais comment t'en servir. »

Et alors, malgré la bulle qui la protège, elle recule, épouvantée : « Non, non, la Carte est mauvaise *!*

— Plus maintenant, dit-on. La Carte se souvient depuis longtemps. Elle continuera de t'aider à savoir. »

Elle cherche Grand-mère des yeux, incertaine, mais Grand-mère n'est plus là. Elle ne l'a pas vue partir. Elle n'est pas certaine de l'avoir vue, non plus.

Nadine ou Félicien est à sa place, qui hoche la tête. La Carte est bonne, maintenant. La Carte est nécessaire. On range la Carte dans le gros sac de cuir.

On lui dit : "Tu es en danger." Oui, elle le sent, elle le sait, la vengeance d'Agnès est en branle. On lui dit : "Tu dois partir." On a sellé un cheval, qui attend à l'autre petite porte du parc donnant sur la rue, à côté du jardin-de-Grand-mère. Oui, elle le sait, elle le sent, elle doit s'éloigner de la présence d'Agnès : de la Chambre Rouge, et des dents des Bêtes.

On lui dit : "Nous ne voulons pas savoir où tu iras."

On lui dit : "La bulle te protégera, on ne te verra pas." Elle comprend : elle sera invisible. C'est bien. Ni Agnès ni les Bêtes ne pourront la trouver.

Elle est à la porte donnant sur la rue, une main sur le pommeau de la selle, un pied dans l'étrier. Elle se hisse. Elle est très calme à présent. Elle sait ce qu'elle doit faire : partir. Retrouver Senso et Pierrino. Elle va remonter à leur rencontre le long du canal, elle leur expliquera enfin tout ce qu'elle leur a caché depuis si longtemps, ils comprendront que c'était pour les protéger, ils lui pardonneront. Ils se protégeront les uns les autres maintenant que Senso et Pierrino ont en leur possession les objets magiques de leur père Henri, de leur grand-père Jacquelin, de leur arrière-grand-père Matatché, trinité protectrice des lointaines Atlandies. Oui, et ils s'enfuiront tous les trois ensemble et ils ne seront plus jamais séparés.

Ensuite, les perles du collier se rapprochent, les souvenirs s'enchaînent mieux. Elle trotte sur la route du Boccan. Les sabots du cheval ne font aucun bruit, mais c'est normal, le cheval aussi est invisible. Après l'avoir attaché à un anneau près d'une tache d'herbe

Extrait de la publication

qu'il pourra brouter, elle trouve un chaland à vapeur dont la proue est tournée vers l'ouest et, avec son sac de cuir, elle se glisse à bord. D'un gros tas de cordages et d'une toile, elle se fait un abri où elle se cache. Dans un demi-sommeil, elle entend des voix, sent le chaland qui démarre, se rendort.

Elle se réveille. Le chaland est arrêté. Elle se redresse et soulève la toile pour regarder autour d'elle. Dans le soleil qui monte, des murailles se découpent sur un ciel ennuagé. Elle les connaît, les reconnaît : ce sont les murailles de Carcassonne.

Elle n'est pas partie du bon côté ! Elle voulait aller au nord-ouest, mais le chaland allait au nord-est ! Elle rejette la toile et se dresse. Il faut quitter ce chaland, en prendre un autre tout de suite.

Quelqu'un crie : « Eh, toi, d'où sors-tu ? »

Elle se retourne. Un marinier se dirige vers elle, l'air irrité. Elle le regarde approcher, incrédule, affolée. Il la voit ? N'est-elle donc point invisible ?

L'homme la dévisage, les poings sur les hanches, plus amusé qu'irrité à présent. « Eh bien, mon garçon, on voulait se payer un petit voyage gratis ? »

"Mon garçon".

On la voit, mais on ne la voit pas. C'est ce que voulait dire Nadine ou Félicien, alors ? On voit un habit d'homme, on pense qu'elle est un homme. Comme au théâtre – Senso, viens à mon secours. Jouer le rôle. Payer. Elle a de l'argent. Pierrino, viens à mon secours : une histoire raisonnable, elle doit bien pouvoir inventer une histoire raisonnable ?

Elle pense à rendre sa voix plus grave, à tortiller son petit tricorne entre ses mains. « Je devais retourner chez moi, ma mère est malade, je ne voulais pas attendre le bateau à vapeur. Et je peux vous payer. »

Elle ne sent pas les habituelles piqûres intérieures en parlant ! Mais c'est peut-être normal : elle est déguisée,

Extrait de la publication

n'est-ce pas ? Comme au Bal des Loups. Et puis, la peau intérieure n'existe plus, et la protection de Grand-mère est évidemment bien plus efficace. Elle fouille dans sa bourse, en tire une pièce au hasard qu'elle tend au marinier. L'homme interloqué la prend par réflexe, et elle saute sur le quai sans attendre.

« Eh, c'est bien trop, lui crie le marin, tu ne veux pas ta monnaie ? »

Elle jette par-dessus son épaule : « Pas le temps ! » et s'éloigne le plus vite qu'elle le peut sans courir. En se rappelant avec retard qu'on lui a dit d'économiser. Pierrino ne serait pas content d'elle non plus et il aurait raison. Elle doit s'arrêter, prendre le temps de réfléchir.

Des mouettes s'enlèvent soudain en criaillant, la faisant sursauter. Elle se rend compte avec une surprise agacée que son estomac proteste, tout comme sa vessie. Elle regarde autour d'elle. Le quai de galets monte en pente douce vers les bâtisses du port. Des latrines publiques, il doit bien y en avoir ici comme à Aurepas, mais où ? Il est très tôt, le port commence seulement de s'éveiller, il y a peu de monde. Et elle est un garçon, à présent. Elle peut bien être un garçon mal élevé, il y en a toujours dans les ports. Elle ralentit le pas, à la recherche d'un coin tranquille, en trouve un derrière des billots de bois, défait la braguette de ses culottes et urine comme Senso lui a montré à le faire, debout – et avec précaution. Ensuite, soulagée, presque amusée tout à coup, elle retourne se nettoyer la main dans le canal, s'essuie sur sa veste. Il lui faudra pratiquer.

« Les hommes, tous des porcs ! » grinche une voix cassée derrière elle. « Est-ce que je vais pisser dans ta chambre, moi, maudit couillon ? »

Elle se retourne, le cœur dans la gorge. Une silhouette indistincte se dresse à contre-jour : longs

cheveux gris tout emmêlés, cela est apparu à l'autre extrémité des billots et semble porter une robe. Peut-être une femme.

Elle saisit son sac, fait volte-face et s'enfuit de nouveau, jusqu'à une ruelle d'ombre entre deux amoncellements de ballots de tissus. Là, elle se laisse glisser au sol, les mains autour des genoux, en attendant que s'apaise le tambour de sa poitrine.

Au bout d'un moment, elle se met à rire faiblement en imaginant le commentaire que ferait Pierrino. Ou même Senso, qui sait. Au moins pisse-t-elle de façon convaincante.

Le reste, à présent. Elle fait jouer les fermoirs du gros sac de voyage. Y a-t-il à manger là-dedans ? Non. Des habits masculins. Une chemise de Senso et une de Pierrino, celle qu'il aimait autrefois et n'a jamais voulu jeter, avec le col et les poignets de dentelle ; une paire de culottes de Senso ; une chemise de nuit, des dessous et des bas appartenant indifféremment à l'un et à l'autre : Félicien a bien fait, ils seront ainsi avec elle. Son petit coffret d'affaires de toilette, où tout a été jeté pêle-mêle, y compris le nécessaire de couture de voyage. Un boîtier oblong et étroit, dans lequel elle découvre avec surprise des cartes et des dés divinatoires semblables à ceux de Grand-mère. Et, enveloppé dans une écharpe de soie multicolore, le petit miroir de Haizelé.

La gorge serrée – espoir, appréhension –, elle l'écarte à la bonne distance, celle où elle ne pourra distinguer que son visage. Les yeux ambrés de la première Agnès lui rendent son regard. Son vœu a-t-il donc enfin été exaucé ? La bonne Agnès la protège toujours, en tout cas, en même temps que Grand-mère. Elle en aura besoin. Il s'est passé quelque chose de très grave à Aurepas. Agnès la Folle a essayé de s'emparer d'elle pour ressusciter.

Elle laisse le miroir retomber sur ses genoux, soudain accablée. L'ombre de sa petite ruelle raccourcit à mesure que le soleil monte. Comment pourra-t-elle jamais échapper à l'horrible emprise d'Agnès ? Son instinct premier, retrouver Senso et Pierrino, était-il le bon ? Et si elle attirait sur eux, au contraire, la colère cruelle de leur mère ? N'être pas partie dans la bonne direction, était-ce un signe ?

À ce moment, dans un soudain remugle de graillon et d'urine, un mouvement gris à la périphérie de son champ de vision la fait violemment tressaillir. Une main aux ongles sales se referme sur la bordure du miroir, le lui arrache. Elle le rattrape au vol en se dressant d'un bond, mais l'autre est bien agrippée, la créature de tout à l'heure, une vieille petite femme vêtue d'une robe brune toute tachée de boue, qui marmonne des paroles inintelligibles. Elle a une grosse verrue noire sur la lèvre supérieure, elle est presque édentée, ses yeux un peu exorbités ressemblent à des billes de jais. Une sorcière ! C'est une sorcière envoyée par la mauvaise Agnès pour lui voler le miroir magique ! Agnès la Folle l'a retrouvée !

Épouvantée, furieuse, elle secoue le miroir pour l'arracher aux mains rapaces, mais les doigts maigres ont une force peu commune : la vieille ballotte à droite et à gauche mais ne lâche pas, un roquet qui aurait refermé les mâchoires sur un vieil os. La colère monte, balayant la peur, avec un mot, un cri, un ordre qui éclate avec la violence d'un éclair : *Non !*

Et la vieille femme est recroquevillée sur elle-même, à demi étendue par terre, nuage sale sur l'arc-en-ciel de l'écharpe en soie. Les yeux fermés, elle jappe de petits gémissements inarticulés en se tenant la tête. Il y a du sang sur ses doigts.

Il y a du sang sur le miroir. Le verre en est fêlé.

L'autre Agnès aussi voit à travers le miroir. Oh, ils auraient dû y penser, comment Nadine et Félicien n'y ont-ils pas pensé ? Il faut le laisser là, le miroir, pendant qu'Agnès la Folle s'y contemple, il faut repartir, vite, vite.

Elle ramasse son sac et s'enfuit.

Une grosse diligence. Il y a du monde autour ; un des chevaux piaffe en secouant la tête, tenu par un palefrenier. Quelqu'un est à refermer la porte. Elle dit "Je veux monter". On dit "Tu as de la chance, petit, il reste juste une place", on dit "Tu vas où ?". Elle s'entend répondre : "Jusqu'au bout." On dit : "C'est douze liards, alors."

Elle tend un écu d'argent. On lui rend de la monnaie, qu'elle prend cette fois. On dit : "Donne-moi ton sac, je vais le mettre avec les bagages." Elle dit "Non". On hausse les épaules. Elle monte et s'assied, son sac sur les genoux. On replie le marchepied derrière elle. On referme la porte.

Claquement de fouet et de sabots, quelques au revoir, des soubresauts de roues sur des pavés, la diligence s'ébranle. C'est une de ces longues et lourdes voitures où l'on est assis sur trois rangs. Les trois rangées sont pleines, quinze voyageurs, des têtes nues, des chapeaux, un bébé endormi. Elle est la quinzième. Un bon chiffre, assurément, dirait Grand-mère, trois fois cinq. Pendant un moment, elle se laisse secouer en répétant intérieurement "trois fois cinq, trois fois cinq". Les soubresauts diminuent et le bruit des roues change lorsque l'on quitte les pavés pour la grand-route. En fermant les yeux, on pourrait presque s'imaginer en voyage vers Lamirande. Un éclair de chagrin désespéré, non, il ne faut pas penser à cela. C'est un voyage, simplement, peu importe vers où. Elle s'éloigne davantage d'Aurepas

et de ses sombres nuées menaçantes, voilà tout ce qui compte.

Pour échapper à son accablement, elle s'oblige à se demander ce que penserait Senso maintenant, ce que dirait Pierrino – quand elle les invoque ainsi, elle peut comme les sentir en elle. Senso serait horrifié, lui aussi : elle a presque laissé Agnès la Folle faire du mal à cette pauvre vieille. Car ce n'était pas une sorcière, dirait Pierrino, juste une vieille femme errante dont la cruelle Agnès a utilisé la folie en résonance peut-être avec la sienne. Pour la tenter, elle. Pour l'attirer dans sa propre disharmonie. Mais elle a résisté. Le miroir est resté à Carcassonne. Agnès la Folle ne pourra plus passer par là.

La bonne Agnès non plus. Mais peu importe – elle les a vus, juste à temps, les yeux d'ambre qui lui promettaient le salut.

Une soudaine panique l'étreint. Une promesse d'Agnès – ou un avertissement ? On lui a dit qu'elle était en danger, mais elle constitue peut-être elle-même le danger. Pour tous ceux qui l'approchent. Peut-être devait-elle partir moins pour se protéger elle-même que pour protéger d'elle Senso et Pierrino.

Consternée, elle baisse la tête sous son tricorne afin de cacher les larmes qui lui sont montées aux yeux. Son intuition était juste, alors, tout à l'heure : que le chaland se fût dirigé au contraire de ce qu'elle désirait, c'était un signe. Elle ne doit pas chercher à retrouver Senso et Pierrino. Elle doit s'éloigner d'eux – les larmes retenues débordent, et tombent sur ses mains, mais nul ne s'en rend compte, il est encore tôt, son voisin somnole.

Un voyage sans but, alors ? C'est impossible. Elle ne peut errer à l'aventure. On doit toujours aller quelque part. Il doit y avoir un sens à tout ceci.

◆

Et elle l'a trouvé, maintenant. Elle sait ce qu'elle doit faire.

Elle jette un dernier regard autour d'elle et murmure, comme avant de consulter la Carte, une prière à la Bonne Agnès, à Henri leur père, à Jacquelin leur grand-père, à Matatché leur ancêtre. Ensuite, après avoir ôté le bougeoir, les deux bottes et le paquet des cartes de Grand-mère qui immobilisent la Carte sur le parquet de la chambre, elle range dans son nécessaire de couture les petits ciseaux dont elle s'est servie pour piquer le cuir fin. Elle regarde celui-ci s'enrouler comme de sa propre volonté, le saisit au vol et le glisse dans son fourreau métallique. Elle n'en a plus peur. La Carte ne s'est pas ouverte comme une blessure lorsqu'elle y a piqué les ciseaux, elle est apprivoisée, maintenant : Grand-mère en a effacé ou emprisonné les mauvais sortilèges. "La Carte se souvient depuis longtemps", a dit Nadine ou Félicien. "Elle t'aidera à savoir." Et savoir doit faire partie de la quête.

Car ce voyage est une quête. Une aventure. Voilà ce que dirait Senso. Elle est engagée dans une quête – chevalier errant, puisqu'elle est déguisée en garçon. Elle doit se libérer d'Agnès la Folle, qui veut la rendre aussi folle, cruelle et meurtrière qu'elle. Alors seulement, elle pourra revenir à la maison. Ne dispose-t-elle pas de la protection magique de Grand-mère et d'Agnès aux yeux d'ambre, même si elle ne peut plus la voir dans le miroir ? Voilà pourquoi Grand-mère lui a fait donner cartes et dés divinatoires, et la Carte.

Elle aurait pu la consulter de suite, au lieu d'attendre plusieurs jours. Elle en avait un peu peur tout de même. Elle avait tort : ce qu'elle a vu n'est nulle-

ment ce que la Carte avait montré autrefois à Senso et à Pierrino. À ce moment-là, elle était encore tout ensorcelée d'Agnès, la Carte : elle voulait seulement les attirer tous les trois dans ses prisons de rage et de chagrin.

Mais Senso et Pierrino sont loin désormais, en sécurité.

Et elle, elle doit déchiffrer les signes, voir le dessous des apparences, apprendre à vaincre la bête maligne.

À la réflexion, elle est un peu surprise : elle sait très bien maintenant ce que lui a montré la Carte dans le rêve étrange où elle l'a emportée. C'était l'ancêtre, celui du portrait de Lamirande, Gilles Garance. Gilles en Mynmari. Le nom de la jeune indigène se dérobe encore un instant, puis se déploie, triomphal : Kurun ! Un joli nom, qui roucoule sur la langue. Gilles et Kurun en Mynmari : il a donc trouvé l'amour après tous ses malheurs avec Amélie…

Amélie. Amélie de Lamirande. Avec un petit tressaillement intérieur, elle prend conscience de toute cette histoire qui se déroule dans sa mémoire à la vitesse de l'éclair, toutes ces images à la Maîtrise, dans la forêt, au Rimboul, la blondeur de la fillette, de l'adolescente, de la jeune fille. Son visage épouvanté dans la nuit, ses sanglots, lorsque Gilles essayait de la persuader de s'enfuir avec lui.

Elle contemple la Carte, interdite. D'où tient-elle donc ces souvenirs – de qui ? "La Carte se souvient." Depuis très longtemps, trop longtemps. C'est ce qu'on a dit. La Carte se souvient de Gilles. C'est l'histoire de Gilles qu'elle veut lui apprendre. C'est avec lui que tout a commencé, n'est-ce pas ? C'est ce que dirait Pierrino, et Senso en serait sûrement d'accord. Tous ces rêves qu'elle oubliait à mesure : Agnès la Folle, sûrement, les lui dérobait.

Extrait de la publication

Elle partagera de nouveau les souvenirs de la Carte. Demain. La soirée a beau être à peine entamée, elle se sent lasse. Et cette première consultation lui a laissé bien assez de questions.

Elle sort les cartes divinatoires de leur boîte – elle a décidé d'alterner avec les dés. Elle les coupe et les retourne pour en apprendre où elle ira demain, et comment. Elle sait leur langage, Grand-mère le lui a appris depuis le début, un de ces secrets qu'elle n'a jamais partagés avec Senso et Pierrino. Mais elle en comprend maintenant la nécessité : les cartes devaient l'aider plus tard à les protéger en la guidant loin d'eux. Elle en tire seulement cinq. Trois d'entre elles parlent d'eau, cette fois : au matin, elle prendra le bateau. La quatrième est encore une carte de la Maison d'Équité. Et la cinquième indique le nord, toujours : le hasard divin ne cesse de le lui désigner. Mais c'est bien : leur père y est né, il y vivait avec son grand-père chamane. Au nord aussi se trouve Paris, où Henri a rencontré Agnès. Ce ne pouvait être une mauvaise rencontre, n'est-ce pas ? Agnès devait encore être bonne à ce moment-là. C'est de mourir mal et trop tôt qui l'a rendue mauvaise…

… mais ce n'était pas ma faute à moi !

… il faut bien que ce soit la faute de quelqu'un, et c'est toi qui l'as tuée en naissant. Il est juste que tu en sois punie…

Elle se recroqueville avec un petit gémissement étouffé. Mais soudain, dans la dispute familière, elle entend une troisième voix, si claire qu'elle tourne la tête, certaine de voir Madeline se tenir derrière elle. *Il faut être deux pour se disputer.*

Quoi donc ?

Madeline n'est pas là mais, comme encouragée par sa présence invisible, une idée nouvelle se fraie lentement un chemin : il faut être deux pour se disputer – et

les deux qui se disputent enfreignent l'Harmonie. Les deux ont tort. Elles doivent *toutes les deux* être punies !

Elle reste un instant pétrifiée par l'évidence de la révélation.

Agnès la Folle n'était pas mauvaise, elle l'est *devenue*. À cause de toute la disharmonie de Là-bas, en Mynmari. Et sa mort prématurée l'a fait basculer plus profondément dans la folie, mais sans en être la cause unique. Agnès n'est pas entièrement fautive. Son âme peut être libérée. Oui, c'est à cela que s'emploie *aussi* la bonne Agnès, la première, celle qui avait les yeux dorés : elle veut sauver sa sœur !

Voilà un des buts de la quête, alors. Se racheter en rachetant la pauvre Agnès, tout en protégeant Senso et Pierrino.

Ce doit être le sens de toutes ces cartes d'Équité ou de Pardon qui ne cessent de se présenter à chaque étape du voyage.

Ils avaient raison à leur façon, autrefois, Senso et Pierrino, lorsqu'ils ont trouvé la Carte : ils devaient tous trois réparer un tort – mais ce n'était pas celui qu'ils croyaient. C'était toute la disharmonie de Là-bas, qui s'est concentrée en Agnès et qui a fini par l'empoisonner.

Elle range le paquet de cartes d'un geste presque triomphal. Elle sortira victorieuse de cette épreuve. Grand-mère et Nadine et Félicien le savaient aussi, c'est pour cela qu'ils lui ont donné les cartes et les dés, et surtout la Carte. Pour cela aussi qu'ils lui ont donné ce déguisement – son armure.

Après avoir soufflé la bougie, elle se glisse sous les couvertures et la douillette qui sentent la lavande. Elle a envie de sourire. Et pourquoi pas ? Si étrange, ce déguisement. Un rôle, du théâtre, et en même temps

Extrait de la publication

la vérité la plus profonde : elle est une nouvelle carte dans le jeu des Cinq Maisons, le Chevalier du Salut.

Demain, sur le bateau, elle sera encore un garçon. On lui parlera et elle répondra comme tel. C'est sans danger à présent de parler, de s'inventer, c'est même amusant, comme au Bal des Loups. Senso serait très fier de voir comme elle joue bien la comédie. Il y a même des demoiselles qui s'essaient à fleureter avec ce garçon, comme aujourd'hui dans la diligence. Et ce soir, elle avait si bien imité Senso dans la galanterie courtoise qu'elle a décidé d'imiter Pierrino dans la curiosité logique, afin de maintenir l'harmonie entre eux : elle a essayé la Carte, pour la première fois. Et elle comprend désormais mieux le sens de sa quête.

Tout a commencé avec l'ancêtre Gilles. Mais, Pierrino dirait, il ne faut pas sauter trop vite aux conclusions. Cet épisode avec Kurun flotte dans le temps et dans l'espace : qui sait ce qui est arrivé avant ? Le début de l'histoire ne se trouve pas vraiment là.

Comment procéderait-il, Pierrino ? Logiquement : Gilles a échoué sur une côte de Mynmari, et il devait venir de l'ouest. Ce soir, elle a piqué au hasard et la Divinité l'a menée dans les montagnes, tout près du lac en forme de larme. Mais la prochaine fois, elle essaiera au large de la côte ouest, puisque c'est là qu'a dû faire naufrage le vaisseau de Jakob Ehmory.

Et puis, elle ne piquera pas avec les ciseaux, elle utilisera une de ses aiguilles de couture, c'est mieux. Cela sert à relier, la couture, non à couper : il faut rassembler tous ces morceaux épars, rétablir les liens. Et de petites piqûres seront une manière plus sûre de laisser peu à peu s'échapper la folie d'Agnès emprisonnée dans la Carte – puisqu'il faut aussi sauver la pauvre Agnès.

Extrait de la publication

Mais pour le moment, elle est trop fatiguée, elle a demandé qu'on la réveille tôt demain matin, elle va dormir. Avec un soupir satisfait, elle caresse son pendentif en disant bonsoir à Senso, à Pierrino, à Grand-mère, à Nadine et à Félicien, et elle s'endort, certaine qu'elle ne fera pas de mauvais rêves.

LEXIQUE

Langue mynmaï, quelques racines et mots…

Amah : Maman (familier)

Chéhyélin : (nom toujours porté par l'un des trois Ghât'sin de la Maison Phénix) le Serviteur du Nez et de la Bouche)

Chépan'yèn : secte qui adore la Lune et le Soleil

Gânu : Papa (familier)

Gaohletzé : nom personnel d'une des Ghât'sin attribuée à la triade de Kurun

Garang Xhevât : la cité sacrée des Natéhsin

gatgoÿ : corne-de-dragon (poignard magique, semblable à un kriss malais, utilisé par les Ghât'sin ; la poignée en est une corne de dragon blanc)

Ghât : métis de Ghât'sin et d'humains

Ghât'sin : mages métis Natéhsin-humains ("les Griffes du Dragon")

Ghâtxhèngao : gardien, éducateur, maître (des jeunes Natéhsin et des Ghât'sin)

Goïtun : Secte du Fantôme Blanc (interprétation négative de la Prophétie)

Goïzièn : jeu des Cinq Maisons

Gzutchèn : les humains

Hexhaïngao: Secte du Phénix/du Recommencement (interprétation positive de la Prophétie)

Huètman' : La Divinité

Hulungasuchèn : secte dominante, adorant les Natéhsin

Hundu : secte qui adore La Mort et la Danse

Hupenhgao : ambrosier, l'arbre (sacré) qui produit l'ambrose (résine fossilisée)

Hushièn : jeu divinatoire

Hutut(sientchènzin) : la substance primordiale, le Chaos d'avant la Création

Hutut'ntsin : secte des Enfants du Chaos (secte qui prône de faire beaucoup d'enfants magiques)

Huxhan xhèngan' : le petit festival (annuel)

Extrait de la publication

Hyundzièn : pays des dragons (Mynmari)
Hyundètsyèn ou *hètsyièn* : orcite (Souffle du Dragon)
Hyundgun : secte de la "Voie du Dragon"
Hyundhuxhu : Festival du Dragon (le grand festival natéhsin)
Hyunditun : le Dragon Blanc (surnom péjoratif de Gilles)
Hyunditungao : Secte du Dragon Blanc (pro-Gilles)
Hyunduntchinsèn : Fils du Dragon (surnom de Gilles)
Hyundxhaïgao: Le Dragon de Feu
Hyungdun Hêt'man (litt. la Promenade du Souffle Sacré/de Huetman', le cycle, la révolution), période de 125 ans = un siècle mynmaï
igaôtchènzin : "participation", diffusion de la magie, flux de la substance divine entre la terre et le ciel par l'intermédiaire des Natéhsin
Igaotchènzu, ou *Igaotchènsu* : mandala de l'igaôtchènzin (équivalent du Labyrinthe de la Rose pour les Géminites)
ih (prononcé ish ou ishï) : non
Ihundchètman : nom du domaine Garance en mynmaï (La Miranda)
Itun : fantôme blanc (nom péjoratif donné aux Européens)
li-li : petit oiseau couleur bronze au chant très mélodieux
Luhsingao : secte des Trois Ancêtres de l'Ouest
Lungahsun' : le Mariage (procréation des Natéhsin, des Ghât et des yuntchin)
lungao : équivalent du feng shui (littéralement : musique-harmonie de l'espace)
lungasunchèn (abrégé *lungasun'*) : mariage (union, fusion)
lunzinzièn : psychosome (littéralement : la musique-pays d'équilibre)
Myn'mari : le Mynmari
Mynmaï(susen) : les Mynmaï, un Mynmaï (les habitants)
Natéhsin : les Trois Ancêtres, Enfants du Dragon
Natsin (dialecte kôdinh) péjoratif : sorcier (littéralement : trop de parents)
Nèhyélin : (nom toujours porté par l'un des trois Ghât'sin de la Maison Phénix), le Serviteur des Mains et des Jambes
nomh : fleuve, rivière
Patgay Hyuxaïgao : la Chambre du Dragon de Feu
pegahunti : cheval

Pengcao : le Fleuve Ascendant (nom du Nomhtzé pendant la crue du printemps)

tan'peh : ambrose (sang de la forêt)

tchènzin : harmonie des opposés, Harmonie

Têp'tida : pour les Mynmaï, équivalent des anges gardiens, mais pour la nature ; aussi, en trio, équivalent des Parques

Tungâneh : secte de l'Origine Vide (qui prône la non-procréation)

Tyènlun : Petite Musique/Merveille (surnom affectueux d'Ouraïn)

uh (prononcé oush) : oui (≠ non : ishï, ish)

Unt'xhèngao : secte de la "Voie de Droite"

Untihyundgâneh : secte de l'Enfant Élue

Untitchènsu: Abomination (nom péjoratif donné par les Mynmaï à Ouraïn)

Untitunsè : Fille du Fantôme, autre surnom d'Ouraïn

Xhégunté : secte de l'Œil Caché

Xhéhyélin : (nom toujours porté par l'un des trois Ghât'sin de la Maison Phénix), le Serviteur des Yeux

Xhèngalao : secte de la "Voie de Gauche"

yuntchin : magicien (enfant des Ghât et des humains)

Zéuhsin : secte de la "Voie des Trois Parfums"

zièn : maison (aussi "sphères divines")

Les arcanes du jeu divinatoire :

1. le Dragon Fou : *Hyundigao*
2. le Phénix : *'Xhaïgao*
3. le Fleuve/Serpent : *Nomghu*
4. le Dragon de la Montagne : *Hyundpènh*
5. la Reine : *Xhingaosun*
6. le Roi : *Xhingaosèn*
7. les Amants : *Ugaché*
8. la Jongleuse/la Magicienne : *Huèt'manxhun*
9. la Voie/Le Pèlerin : *Yghund*
10. la Sagesse/Le Sage : *Uhsisin*
11. l'Arc-en-ciel/l'Aveugle : *Téligun*

Extrait de la publication

12. le Palanquin : *Upadisin*
13. la Tour : *Hétyunmyèn*
14. la Coupe : *Yidchin*
15. l'Étoile : *Ugépan*
16. la Lune/Dragon de l'Eau : *Hétchoÿ*
17. le Soleil/Dragon du Feu : *'Xaïo*
18. la Tempête : *Undhèt*
19. le Fleuve Ascendant : *Pengcao*
20. la Mort : *Yuntun*
21. la Danse : *Hundgao*

Les cinq suites :

Sceptre : *Xhingan* (Maison de Mémoire)
Flèche : *Xhèngan* (Maison de Vengeance)
Coupe : *Yidchin* (Maison d'Oubli)
Étoile : *Ugépan* (Maison de Pardon)
Balance : *Yungtchèn* (Maison d'Équité)

Remerciements

La gestation et surtout la rédaction de ce roman ont été bien longues, et elles ont bénéficié, dans leurs commencements, de la générosité du Conseil des Arts du Canada et du Conseil des Arts et Lettres du Québec, que je tiens à remercier ici.

Écrire de la fantasy uchronique, surtout lorsqu'elle se déroule sur au moins deux continents, exige également des recherches, et j'y ai été aidée par plusieurs informateurs bien placés : les Français Antoine Dorcier, Jean-Claude Dunyach, Corinne Guitteaud, Sylvie Laîné, Patrick Marcel, Jean-Pierre Planque, André-François Ruaud, et le Québécois Jean-François Touchette – sans oublier le syndicat d'initiative de la ville de Mirepoix, dans l'Ariège. J'ai également discuté de plusieurs aspects spécifiques de mon univers inventé avec quelques oreilles compatissantes : Thibaud Sallé, Rodrigue Villeneuve. Enfin et surtout, j'ai torturé un certain nombre de pré-lecteurs, dont les commentaires m'ont été précieux : Jean-Claude Dunyach, Jean Pettigrew, Daniel Sernine, Jean-Pierre Vidal, et surtout Mario Tessier, qui s'est prêté de si bonne grâce au jeu des lectures (répétées) et des commentaires (détaillés).

Une gratitude toute particulière à mon vieux complice, Bertrand Méheust, dont les ouvrages n'ont jamais cessé de me titiller les neurones depuis près de trente ans et en particulier *Somnambulisme et Médiumnité*, (SynthéLabo, coll. Les Empêcheurs de Penser en Rond, 1999).

Je voudrais enfin remercier celui qui m'a soutenue au cours de ce long et souvent difficile voyage : mon compagnon, Denis Rivard, pour tous les kilomètres parcourus à ma place ou avec moi, dans les univers réels ou inventés avec lui.

Extrait de la publication

ÉLISABETH VONARBURG…

... est une des figures les plus marquantes de la science-fiction québécoise. Elle est reconnue tant dans la francophonie que dans l'ensemble du monde anglo-saxon et la parution de ses ouvrages est toujours considérée comme un événement. Outre l'écriture de fiction, Élisabeth Vonarburg pratique la traduction (*la Tapisserie de Fionavar*, de Guy Gavriel Kay), s'adonne à la critique (notamment dans la revue *Solaris*) et à la théorie (*Comment écrire des histoires*). Elle a offert pendant quatre ans aux auditeurs de la radio française de Radio-Canada une chronique hebdomadaire dans le cadre de l'émission *Demain la veille*.
Depuis 1973, Élisabeth Vonarburg a fait de la ville de Chicoutimi son port d'attache.

EXTRAIT DU CATALOGUE

Collection « Romans » / Collection « Nouvelles »

001	*Blunt – Les Treize Derniers Jours*	Jean-Jacques Pelletier
002	*Aboli* (Les Chroniques infernales)	Esther Rochon
003	*Les Rêves de la Mer* (Tyranaël -1)	Élisabeth Vonarburg
004	*Le Jeu de la Perfection* (Tyranaël -2)	Élisabeth Vonarburg
005	*Mon frère l'Ombre* (Tyranaël -3)	Élisabeth Vonarburg
006	*La Peau blanche*	Joël Champetier
007	*Ouverture* (Les Chroniques infernales)	Esther Rochon
008	*Lames soeurs*	Robert Malacci
009	*SS-GB*	Len Deighton
010	*L'Autre Rivage* (Tyranaël -4)	Élisabeth Vonarburg
011	*Nelle de Vilvèq* (Le Sable et l'Acier -1)	Francine Pelletier
012	*La Mer allée avec le soleil* (Tyranaël -5)	Élisabeth Vonarburg
013	*Le Rêveur dans la Citadelle*	Esther Rochon
014	*Secrets* (Les Chroniques infernales)	Esther Rochon
015	*Sur le seuil*	Patrick Senécal
016	*Samiva de Frée* (Le Sable et l'Acier -2)	Francine Pelletier
017	*Le Silence de la Cité*	Élisabeth Vonarburg
018	*Tigane -1*	Guy Gavriel Kay
019	*Tigane -2*	Guy Gavriel Kay
020	*Issabel de Qohosaten* (Le Sable et l'Acier -3)	Francine Pelletier
021	*La Chair disparue* (Les Gestionnaires de l'apocalypse -1)	Jean-Jacques Pelletier
022	*L'Archipel noir*	Esther Rochon
023	*Or* (Les Chroniques infernales)	Esther Rochon
024	*Les Lions d'Al-Rassan*	Guy Gavriel Kay
025	*La Taupe et le Dragon*	Joël Champetier
026	*Chronoreg*	Daniel Sernine
027	*Chroniques du Pays des Mères*	Élisabeth Vonarburg
028	*L'Aile du papillon*	Joël Champetier
029	*Le Livre des Chevaliers*	Yves Meynard
030	*Ad nauseam*	Robert Malacci
031	*L'Homme trafiqué* (Les Débuts de F)	Jean-Jacques Pelletier
032	*Sorbier* (Les Chroniques infernales)	Esther Rochon
033	*L'Ange écarlate* (Les Cités intérieures -1)	Natasha Beaulieu
034	*Nébulosité croissante en fin de journée*	Jacques Côté
035	*La Voix sur la montagne*	Maxime Houde
036	*Le Chromosome Y*	Leona Gom
037	(N) *La Maison au bord de la mer*	Élisabeth Vonarburg
038	*Firestorm*	Luc Durocher
039	*Aliss*	Patrick Senécal
040	*L'Argent du monde -1* (Les Gestionnaires de l'apocalypse -2)	Jean-Jacques Pelletier
041	*L'Argent du monde -2* (Les Gestionnaires de l'apocalypse -2)	Jean-Jacques Pelletier
042	*Gueule d'ange*	Jacques Bissonnette
043	*La Mémoire du lac*	Joël Champetier
044	*Une chanson pour Arbonne*	Guy Gavriel Kay
045	*5150, rue des Ormes*	Patrick Senécal
046	*L'Enfant de la nuit* (Le Pouvoir du sang -1)	Nancy Kilpatrick
047	*La Trajectoire du pion*	Michel Jobin

048	*La Femme trop tard*	Jean-Jacques Pelletier
049	*La Mort tout près* (Le Pouvoir du sang -2)	Nancy Kilpatrick
050	*Sanguine*	Jacques Bissonnette
051	*Sac de nœuds*	Robert Malacci
052	*La Mort dans l'âme*	Maxime Houde
053	*Renaissance* (Le Pouvoir du sang -3)	Nancy Kilpatrick
054	*Les Sources de la magie*	Joël Champetier
055	*L'Aigle des profondeurs*	Esther Rochon
056	*Voile vers Sarance* (La Mosaïque sarantine -1)	Guy Gavriel Kay
057	*Seigneur des Empereurs* (La Mosaïque sarantine -2)	Guy Gavriel Kay
058	*La Passion du sang* (Le Pouvoir du sang -4)	Nancy Kilpatrick
059	*Les Sept Jours du talion*	Patrick Senécal
060	*L'Arbre de l'Été* (La Tapisserie de Fionavar -1)	Guy Gavriel Kay
061	*Le Feu vagabond* (La Tapisserie de Fionavar -2)	Guy Gavriel Kay
062	*La Route obscure* (La Tapisserie de Fionavar -3)	Guy Gavriel Kay
063	*Le Rouge idéal*	Jacques Côté
064	*La Cage de Londres*	Jean-Pierre Guillet
065	(N) *Treize nouvelles policières, noires et mystérieuses*	Peter Sellers (dir.)
066	*Le Passager*	Patrick Senécal
067	*L'Eau noire* (Les Cités intérieures -2)	Natasha Beaulieu
068	*Le Jeu de la passion*	Sean Stewart
069	*Phaos*	Alain Bergeron
070	(N) *Le Jeu des coquilles de nautilus*	Élisabeth Vonarburg
071	*Le Salaire de la honte*	Maxime Houde
072	*Le Bien des autres -1* (Les Gestionnaires de l'apocalypse -3)	Jean-Jacques Pelletier
073	*Le Bien des autres -2* (Les Gestionnaires de l'apocalypse -3)	Jean-Jacques Pelletier
074	*La Nuit de toutes les chances*	Eric Wright
075	*Les Jours de l'ombre*	Francine Pelletier
076	*Oniria*	Patrick Senécal
077	*Les Méandres du temps* (La Suite du temps -1)	Daniel Sernine
078	*Le Calice noir*	Marie Jakober
079	*Une odeur de fumée*	Eric Wright
080	*Opération Iskra*	Lionel Noël
081	*Les Conseillers du Roi* (Les Chroniques de l'Hudres -1)	Héloïse Côté
082	*Terre des Autres*	Sylvie Bérard
083	*Une mort en Angleterre*	Eric Wright
084	*Le Prix du mensonge*	Maxime Houde
085	*Reine de Mémoire 1. La Maison d'Oubli*	Élisabeth Vonarburg
086	*Le Dernier Rayon du soleil*	Guy Gavriel Kay
087	*Les Archipels du temps* (La Suite du temps -2)	Daniel Sernine
088	Mort d'une femme seule	Eric Wright
089	*Les Enfants du solstice* (Les Chroniques de l'Hudres -2)	Héloïse Côté
090	*Reine de Mémoire 2. Le Dragon de Feu*	Élisabeth Vonarburg
091	*La Nébuleuse iNSIEME*	Michel Jobin
092	*La Rive noire*	Jacques Côté
093	*Morts sur l'Île-du-Prince-Édouard*	Eric Wright
094	*La Balade des épavistes*	Luc Baranger
095	*Reine de Mémoire 3. Le Dragon fou*	Élisabeth Vonarburg
096	*L'Ombre pourpre* (Les Cités intérieures -3)	Natasha Beaulieu
097	*L'Ourse et le Boucher* (Les Chroniques de l'Hudres -3)	Héloïse Côté
098	*Une affaire explosive*	Eric Wright
099	*Même les pierres…*	Marie Jakober

VOUS VOULEZ LIRE DES EXTRAITS
DE TOUS LES LIVRES PUBLIÉS AUX ÉDITIONS ALIRE ?
VENEZ VISITER NOTRE DEMEURE VIRTUELLE !

www.alire.com

Reine de Mémoire 4. La Princesse de Vengeance
est le cent treizième titre publié
par Les Éditions Alire inc.

Cette version numérique
a été achevée en juin 2010
pour le compte des éditions

« Ampleur du souffle et de la vision, bouffée de poésie, discret romantisme, solidité des intrigues […] voilà pour Vonarburg. »

Le Magazine littéraire

La Princesse de Vengeance

La sombre prédiction de la défunte grand-mère d'Olducey semble réalisée : poussés par les cartes et les dés divinatoires, les petits-enfants de Sigismond Garance se sont dispersés aux quatre vents…

Senso, parti à la recherche de Jiliane, accompagne la troupe de théâtre des Deux-Rives, avec son nouvel ami Alexis, dans une France qui s'éveille de l'Édit de Silence et où la possibilité d'un retour à l'usage de l'ambercite suscite des troubles sociaux et politiques de plus en plus marqués.

Pierrino, embarqué malgré lui à bord de *L'Aigle des Mers*, effectue avec la capitaine Haizelé un long voyage qui le mènera vers le lointain pays de Grand-mère, là où il devra affronter les dangers de la politique, mais aussi l'extraordinaire magie de ses ancêtres.

Quant à Jiliane, qui a disparu dans des circonstances mystérieuses, elle apprivoise progressivement le pouvoir de la Carte et continue d'explorer la mémoire de sa famille… sans se douter qu'elle découvrira bientôt les secrètes origines de la Princesse de Vengeance !

TEXTE INÉDIT

9 782896 154203

15,95 $

9,90 € TTC

Extrait de la publication