

Sommaire

| | |
|------------------------------------|------------|
| Le petit lexique | 11 |
| Le prologue Sirius | 15 |
| Partie 1 | |
| Aldebaran-la-gracieuse..... | 29 |
| 1. Renaissance | 31 |
| 2. Pas si facile..... | 61 |
| 3. Père et fille..... | 93 |
| Partie 2 | |
| Le Grand Commandeur | 125 |
| 1. Une vieille histoire | 127 |
| 2. Reine d'Ys..... | 159 |
| 3. Face au destin | 195 |
| Partie 3 | |
| Exil en grand'rue | 229 |
| 1. Un ange déchu | 231 |
| 2. Un ange réhabilité..... | 261 |
| 3. État de grâce | 299 |
| L'épilogue Sirius..... | 337 |

Le petit lexique

Système d'Andorade/Planète Aldebaran

| <u>Climat</u> | Equivaut à : |
|--|--------------|
| Le Cycle Doux Une Lune Blanche L'Orage Floréalien La Fête du Renouveau | Printemps |
| Le Cycle Torride Deux Lunes Ecarlates L'Orage Messidorien La Fête de l'Apothéose | Été |
| Le Cycle Tiède Trois Lunes Jaunes L'Orage Nivôzien La Fête des Récoltes | Automne |
| Le Cycle Glacial Quatre Lunes Rousses L'Orage Frimalien La Fête de l'Endormissement | Hiver |
| Cycle | Saison |
| Quasar | Semaine |
| Incident | Jour |
| Constat | Nuit |
| Rayonnement | Année |

Quelques mots à propos du Cycle aldebaranais :

Le Rayonnement aldebaranais comprend quarante-huit Quasars. Le Cycle aldebaranais dure environ douze Quasars ; il est traversé par son Orage en plein milieu, soit entre le sixième et le septième Quasars. Il comprend cent vingt Incidents et cent vingt Constats. Chaque Incident comprend dix Fractions, chaque Constat comprend lui aussi dix Fractions, elles-mêmes divisées en Dixièmes.

Quelques mots à propos des mesures :

Sur les planètes, on compte en Quark (kilomètre), dans l'espace en parsec. On calcule la hauteur par Geyser (mètre).

Quelques mots à propos de la Langue :

L'Esprit d'Andorade véhicule la langue probablement la plus vieille de la Création, à savoir ce qui a servi de souche à l'actuel gallois et que l'on qualifie simplement de "Langue". Sur Aldebaran, la Langue s'est au fil du temps fractionnée en deux parties, soit le goïdélisque, pratiqué dans la partie ouest du continent (les Terres de l'Ouest, la moitié occidentale des Terres du Nord et des Terres du Sud), et le britannique, parlé dans la partie est du continent (les Terres du Sud et du Nord dans leur partie orientale, les Terres de l'Est). Rassurez-vous ! Goïdéliques et Britanniques se comprennent parfaitement !

Le Continent

| | |
|------------|---|
| Capitale : | Houston-2 (en Terres Vertes) |
| Pouvoir : | L'Héliocentre de la Défense, qui regroupe les Trois Pièces Sacrées, la Chambre d'Appel, le Cercle Magique et le Surgénérateur de Conscience, ce dernier relié au Caire Ainsicen (voir Ys-2) |
| Symboles : | Le Triskell Sacré Le Pendragon |
| Végétaux : | Cennin (le poireau) Cennin Pedr (la jonquille) |

L'Ouest : les Terres Vertes

| | |
|-------------------|---|
| Nom : | Ker-Gohen |
| Habitants : | Anganiens |
| Capitale : | Houston-2 |
| Ecole Militaire : | Kerarwan |
| Symboles : | Chaudron/Cerf |
| Situation : | Marais (ou Marécages) de Dogan à l'est et au nord Terres asséchées de Bléda au sud Plein ouest : Presqu'Île d'Ys-2, seul port de la planète ; territoire quelque peu indépendant mais placé sous la juridiction directe de Houston-2 ; contient le Caire Ainsicen, symbole de Vie et de Mort relié aux Trois Pièces Sacrées de l'Héliocentre de la Défense en Houston-2 |

Le Sud : les Terres Rouges

| | |
|-------------------|--|
| Nom : | Opunto |
| Habitants : | Osiriens |
| Capitale : | Auban |
| Ecole Militaire : | Mistral |
| Symboles : | Pierre de Destinée/Licorne |
| Situation : | Terres asséchées à l'ouest Sables à l'intérieur Vergers et cultures en bord de mer Désert de Bégo à l'est |

L'Est : les Terres Bleues

| | |
|-------------------|--|
| Nom : | Alivias |
| Habitants : | Aliviens (dits aussi Cobaltiens) |
| Capitale : | Drago |
| Ecole Militaire : | Prosidion |
| Symboles : | Griffon/Epée |
| Situation : | Désert de Bégo au sud et au centre Forêt des Duz au centre et au nord |

Le Nord : les Terres Blanches

Nom : Kevinston
Habitants : Auriens (dits aussi Kevinstoniens)
Capitale : Sinadon
Ecole Militaire : Sultavan
Symboles : Aigle/Lance
Situation : Bordée par les Pics Glaciers
Forêt des Duz à l'est
Marais (Marécages) de Dogan au centre et
au sud-ouest

Le prologue Sirius

Debout sur la plus haute tour de la forteresse de Sirius, j'observe la voûte céleste noire, parsemée de minuscules pointes dorées qui scintillent à des milliers de parsecs de la planète. Aucun souffle, aucune brise, aucun bruit. Telle est Sirius. L'on y vit dans le silence et le recueillement au sommet des murs fortifiés de Paladon.

Paladon-la-Grande... Berceau de toute une civilisation. C'est de là que je viens, que nous venons tous, moi et les Miens. Là où nous retournons, une fois notre dure tâche accomplie, sous une forme ou une autre dans les différentes planètes d'apprentissage que l'on nous attribue.

Paladon-la-Grande est notre havre de paix, notre Maison de repos, notre port d'attache. A chacun de nos retours, les Nôtres sont là pour nous accueillir, pour nous entourer, pour nous choyer, tant nous sommes meurtris, malades, mortifiés. Là, nous retrouvons notre entité, notre Mémoire universelle, notre régénération.

Et même si l'unique éclairage de Sirius n'est constitué que des étoiles lointaines, sa nuit étant éternelle, rien ne nous manque. Nous sommes apparus sur Sirius. Nous sommes habitués à ses ténèbres reposantes, à sa tranquillité totale, à sa sérénité parfaite.

Une main de Maître a construit Paladon-la-Grande. C'est un énorme château, étendu sur plusieurs centaines de miles, bordé de dix-sept tours massives qu'entoure une vaste ceinture surplombée d'un chemin de ronde. De multiples escaliers d'accès mènent aux étages inférieurs. Le métal est noir, luisant, parfaitement lisse, sur lequel se reflète un étrange éclat que l'on ne trouve que sur Sirius : celui des étoiles lointaines.

*

Ma Famille appartient à la Zone de Platine, celle de l'Ouest. Trois autres familles se partagent les Points Vitaux, à savoir la Zone d'Argent au Sud, la Zone de Cristal au Nord et la Zone d'Or à l'Est. Tous les types de peau, d'yeux et de cheveux sont réunis dans Paladon-la-Grande. Lorsque nous nous rencontrons au Grand Banquet annuel des Retrouvailles qui se déroule dans la salle à manger du Ciel de Diamant (un gigantesque chapiteau planté en voûtes et en arcs de cercles au-dessus du Diamant de Vérité), il y a une étrange bigarrure de couleurs.

Mais Sirius est avant tout une planète de paix et de quiétude, d'harmonie et de compréhension. Nous n'y connaissons pas le racisme, qui est un crime. Le crime n'a pas sa place sur notre planète. Pas de guerre, pas de déchirement, pas de bassesse sur Sirius. Elle exclut tout acte répréhensible, du plus petit au plus grand. C'est la raison pour laquelle nous ne pouvons y demeurer éternellement. Sirius ne nous donne que l'endroit du décor. Si nous n'en partions pas régulièrement pour aller voir sur d'autres mondes ce qu'est l'ensemble de la Création, nous ne saurions établir des parallèles entre ce qui est bon et ce qui ne l'est pas. Nous ne pourrions évoluer dans notre chemin personnel. Nous ne saurions même pas ce qu'est la lumière du jour, au soleil... Quand bien même je préfère les ténèbres si apaisantes de Paladon et de Sirius...

Sous le chapiteau central que je viens d'évoquer (celui qui contient entre autres la Salle du Grand Banquet des Retrouvailles), dans la cour de la forteresse, se tient le Diamant de Vérité. C'est lui que nous allons consulter avant de partir pour notre destination prochaine, selon ce que nous avons à engranger comme connaissances, tenter comme expériences, effectuer comme mission. Taillé sur seize facettes, monté sur un support qui lui permet de tourner dans un sens comme dans l'autre au fil des réponses qu'il est appelé à transmettre de l'Esprit Infini, il comporte en son milieu la carte maîtresse du jeu : la Tour. A propos de cette dernière, combien de fois n'a-t-on pas entendu un enfant poser la question à ses parents venus l'accompagner pour son premier "voyage": "mais pourquoi est-ce la plus mauvaise carte du jeu qu'on a plantée là ?". Ce à quoi répondent invariablement les parents : "c'est la carte qui te permettra tous les échecs et qui t'autorisera toujours à les réparer, quels qu'ils

puissent être". Je me souviens, moi aussi, d'avoir posé la question à Père...

Echec... réparations... Je médite sur ces deux mots, plantée au sommet de la Tour de Platine, à visionner le ciel immense et ses nombreuses petites lanternes, lorsqu'une voix douce interrompt le cours de mes pensées :

- Altesse, il est temps de redescendre. Le Diamant de Vérité vous attend.

- J'arrive, fidèle Bank.

"Altesse"... Voilà bien longtemps que ce mot ne m'a plus été adressé. Il me semble qu'une éternité s'est écoulée depuis mon dernier "congé" sur Sirius. Lorsque j'y suis arrivée, après mon dernier périple sur une planète très éloignée de notre Système et connue pour ses conditions de vie inhumaines, j'étais si fatiguée, si lasse, si blessée qu'il m'a fallu plus de temps que d'habitude pour me rétablir. "J'ai réussi, n'est-ce pas ?" Me suis-je entendue faiblement murmurer à Père, alors qu'il m'accueillait, exsangue, à bout de forces, épuisée. "Je suis fier de toi", a-t-il gravement répondu pour tout commentaire en me portant dans ma chambre pour m'étendre sur le lit de satin blanc. Mère m'a longuement tenu la main tandis que j'essayais vainement de recouvrer quelque force. "C'est fini", a-t-elle soufflé d'une voix douce que je n'avais plus entendue depuis longtemps également et qui, tout à coup, suffit à faire affluer en moi la vigueur qu'il me semblait avoir perdue à tout jamais. "Repose-toi maintenant, tu l'as bien mérité" a-t-elle ajouté tout en me serrant les doigts pendant mollement au bout d'un bras dans lequel, comme des milliers de petits atomes dansant la sarabande, montait une sève nouvelle. J'ai sombré dans un sommeil régénérateur, avec pour la première fois depuis des temps immémoriaux, l'impression d'être véritablement revenue "chez moi".

Mes "vacances" ont été fixées à une révolution sirienne. Une longue période, puisque c'est celle que nécessite la planète pour effectuer son tour galactique. Mais j'en avais terriblement besoin. Dans l'état où j'étais revenue de mon dernier périple, je n'étais plus bonne à rien...

- Altesse, comme vous avez l'air fatigué... Et comme vous avez maigri... Regardez, vous flottez dans votre robe de Platine... Allez-vous retourner sur cette planète de malheurs et de

misère ? Combien de fois devrez-vous donc en revenir, complètement meurtrie et anéantie ?

- Je crois que cette fois-ci, c'est terminé, ma bonne Kaya. J'ai finalement réussi à faire mon devoir. Je pense que je n'y retournerai plus... ou du moins pas si rapidement...

- Si ce n'est pas triste, tout de même, que de vous envoyer toute seulette et perdue au milieu de ces méchants...

Ma fidèle femme de chambre, Kaya, qui m'a portée dans ses bras à mon apparition et m'a servie de nourrice, a le coeur serré, je le sens. Elle ne supporte pas que sa petite princesse doive passer par d'aussi âpres chemins.

- Voyons, Kaya, tu sais bien que si un jour je veux gouverner la Zone de Platine, il me faut de l'expérience. Nous n'apprenons rien sur Sirius. C'est une planète de calme et de repos. Pour gouverner, nous avons besoin de connaissances vastes que l'on ne peut acquérir que sur des mondes nous offrant un large éventail de sentiments, allant des meilleurs au plus abominables. Et tous les êtres que j'ai rencontrés n'étaient pas forcément méchants... J'en ai même connu de formidables... Certes, souvent si différents de nous... A part le dernier, mais celui-là était un cadeau... Nous avons nous-mêmes tant de diverses gens sur Sirius... Il faudra bien un jour que je sache réellement gérer ces différences.

- Qu'avez-vous besoin de devenir Gouverneur ? Votre père suffit largement à la tâche, ce me semble. Et après lui, votre frère.

- Kaya, Père est appelé à gouverner Sirius tout entière. Il lui faudra un bras droit pour la Zone de Platine. Je serai ce bras.

- Et qu'advient-il du Prince ?

- On a toujours dit que Prince assumerait la Zone de Cristal. Les Patriciens de l'Est s'occuperont de leur zone et de celle du sud. C'est ainsi que cela été décidé depuis des temps immémoriaux. On nous élève dans ce but. Mais l'apprentissage est long. Nous ne disposons plus de toutes nos facultés d'ici lorsque nous apparaissons sur d'autres mondes. Notre Mémoire souffre du transfert. Alors, nous oublions en partie notre tâche. Et nous devons recommencer, recommencer, recommencer jusqu'à ce que nous parvenions à tout ingérer.

- Qu'advient-il de votre soeur ?