

LES MAÎTRES DES BRISANTS/III

# Seigneurs de guerre

ERIK L'HOMME

GALLIMARD JEUNESSE

Extrait de la publication

Hors-piste

Hors-piste

ERIK L'HOMME

LES MAÎTRES DES BRISANTS / III  
**Seigneurs de guerre**

Illustrations  
de Benjamin Carré

**GALLIMARD JEUNESSE**

Extrait de la publication

## Résumé des *Maîtres des Brisants* 1 et 2

*Dans la galaxie d'Eridan, deux puissances se partagent le système solaire de Drasill : l'empire Comtal de la planète glacée de Nifhell et le khanat de la planète brûlante de Muspell. Planète Morte est le carrefour par lequel transitent les Chemins Blancs, qui relient les planètes de Drasill en évitant l'espace dangereux des Brisants.*

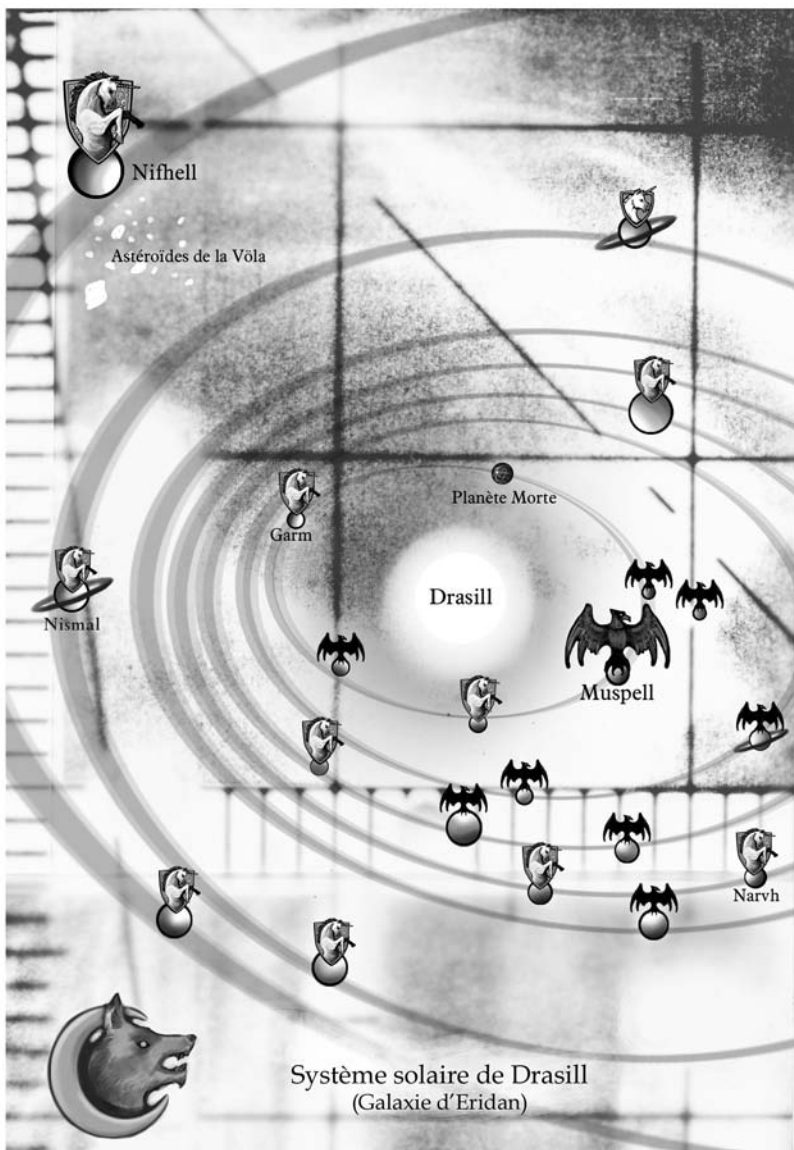
*Une flotte de Muspell, conduite par une mystérieuse Pieuvre, attaque les troupes impériales gardant Planète Morte. Le capitaine Vrânken de Xaintrailles, dit « Chien-de-la-lune », mène la riposte à bord du Rongeur d'Os, avec l'aide de trois jeunes stagiaires : Xâvier, Mârk et Mörgane.*

*La Pieuvre, une jeune femme ravissante nommée Alyss, est capturée. Mais les Chemins Blancs sont détruits et les troupes de l'Empire se retrouvent bloquées au fond de la galaxie. Au même moment, une flotte aux couleurs du khan attaque l'empire.*

*Bravant les dangers, Chien-de-la-lune lance son vaisseau dans les profondeurs des abîmes.*

*Le pari réussit mais Vrânken, épuisé, ne peut mener la bataille. Heureusement, Mörgane la devineresse, Mârk le fonceur et Xâvier le stratège retournent la situation.*

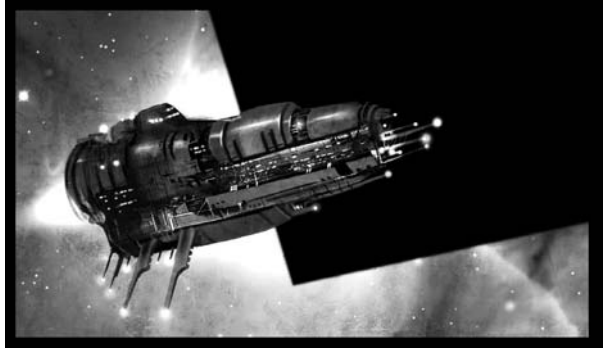
*À l'heure de la victoire, piégé par ses sentiments envers Alyss que le khan réclame pour prix du traité, Chien-de-la-lune s'exile volontairement dans les Brisants.*



*À Benjamin Carré, en souvenir  
de nos déjeuners japonais où,  
sous l'ombre bienveillante d'Albator,  
fut imaginé ce troisième tome.*

*Merci à Rôland et à Sélénia  
pour le temps qu'ils ont consacré  
à la relecture de mon manuscrit !*

# Prologue



Le poste de pilotage était plongé dans la pénombre. Des techniciens s'affairaient sans bruit auprès des instruments de navigation qui diffusaient une pâle lumière rouge. Seul le bruit lointain d'un sonar fouillant l'espace troublait le silence.

Debout devant les gigantesques vitres de verre blindé, un homme contemplait sans sourciller l'immensité des Brisants. Il portait la tenue des officiers du khan et arborait sur sa poitrine plusieurs décorations.

Le croiseur qu'il commandait était un vaisseau de trente mille tonnes que les Chemins Blancs d'abord, couloirs artificiels rétrécissant l'espace, puis les réacteurs



photoniques avaient propulsé aux marges du système solaire. Avec trois cents hommes d'équipage. Avec les canons et les obus d'acier gris qui avaient assuré à Muspell des siècles de domination sur les autres planètes. Jusqu'à une récente confrontation avec Nifhell, sa rivale. Une confrontation qui avait mal tourné.

Il semblait à l'officier que les étoiles brillant dans le lointain lui adressaient des clins d'œil moqueurs. « Que le khan m'en donne seulement l'ordre et ma *Rose des Sables* s'élancera à l'assaut de l'univers pour lui ôter toute envie de rire », songeait l'officier avec amertume.

Une porte s'ouvrit soudain dans un chuintement et un étrange personnage fit son apparition : il était à moitié nu, drapé dans un manteau de laine sombre, la barbe blanche en broussaille. Il s'appuyait sur un bâton couvert de signes indéchiffrables, décoré de plumes et de grelots. L'otchigin, prince du feu, chaman de Muspell, grommela en découvrant la pièce à peine éclairée. Puis il rejoignit l'officier en faisant claquer son bâton sur le plancher métallique.

– Nous sommes aux confins de la galaxie et pourtant des étoiles brillent encore au-delà, dit le vieil homme. L'univers est immense, capitaine, pour la plus grande gloire de Muspell ! Loué soit le Tengri, où patientent et vivent nos destins !

– Loué soit le Tengri, répéta l'officier qui n'avait même pas tourné la tête.



– Ton manque d’enthousiasme est horripilant. Ne me dis pas que toi aussi tu te mets à douter du Tengri !



Le vieil homme arborait un sourire ironique.

– Pourquoi ? répondit le capitaine. Parce que le Tengri nous a refusé la victoire, il y a huit saisons de cela ? Parce que l’arrogance de Nifhell ne connaît plus de borne ?

– Nifhell paiera un jour ou l’autre. Tu peux faire confiance à notre khan.

Cette fois, l’officier le fixa.

– Je lui fais confiance, sorcier. Je fais même davantage confiance à notre khan qu’au Tengri. Seule sa détermination nous a évité le déshonneur.

Le vieil homme fronça les sourcils.

– C’est le Tengri qui inspire notre khan Atli Blodox. Il faut croire aussi au Tengri.

– Je crois au Tengri, ô mon otchigin. Mais je pense qu’il ne s’intéresse pas toujours aux insectes que nous sommes.

Puis il tourna à nouveau son regard vers l’espace.

– Tu penses que les Brisants sauront répondre mieux que moi à tes questions ? se moqua le sorcier.

– C’est dans cette zone que *Le Faucon gris* a lancé son appel de détresse. Alors oui, j’attends au moins une réponse là-dehors.

– L’espace est infini. Tu l’as dit toi-même, nous ne sommes que des fourmis ! Laisse au *Faucon gris* le temps de se montrer.



– Un vaisseau de reconnaissance, même s’il ne possède pas la taille d’un croiseur, ne passe pas inaperçu. Il devrait être ici, juste ici.

– Nous avons mis du temps pour venir à son secours. Il a pu dériver.

Le capitaine secoua la tête.

– Les instruments ne détectent rien alentour. C’est comme s’il avait disparu.

– Les instruments... Ils restent faits par les hommes, pour des hommes.

– Tu as autre chose à me proposer que ta condescendance, sorcier ? le coupa l’officier.

– Un tour de magie, peut-être. Si tu daignes accorder un peu de crédit au Tengri...

Le vieil homme recula de quelques pas. Il commença par tracer un cercle invisible sur le sol devant lui. Puis il murmura une incantation. Un feu de flammes froides jaillit des dalles d’acier. Il jeta ensuite une poignée d’herbes dedans. Une épaisse fumée envahit la pièce, provoquant des toussotements parmi les membres d’équipage. Le sorcier se pencha et respira goulûment les volutes, puis rejeta la tête en arrière et se balança de gauche à droite. Il rouvrit les yeux, étonné.

– Un problème ? s’enquit le capitaine.

– Quelque chose m’empêche d’accéder au monde des limbes et d’interroger les esprits du Tengri. Je ne comprends pas. Je dois absolument contacter mes frères otchigins !

D'un geste, le vieil homme éteignit les flammes et balaya la fumée. Puis il tapa sur le sol avec son bâton, faisant naître un nouveau feu semblable au précédent.



Cette fois, il pénétra à l'intérieur et leva les bras. Les flammes qui léchaient ses pieds nus s'accrochèrent dans la laine sale de son manteau, grimpèrent le long de sa main. Elles coururent sur le bâton, tourbillonnèrent autour des signes gravés et s'élancèrent en direction du plafond. Avant de refluer et de s'éteindre, étouffées par un souffle d'air glacé.

L'otchigin ne cacha pas sa stupéfaction.

– C'est incroyable ! Je ne parviens pas à...

Les derniers mots moururent dans sa gorge.

Incapable d'articuler le moindre son, son doigt se tendit, tremblant, en direction de l'extérieur. Le capitaine du vaisseau tourna la tête et poussa un cri de surprise. L'équipage s'éloigna précipitamment des vitres blindées.

Surgissant de nulle part, d'immenses cubes façonnés dans une matière étrange avançaient sur eux. Grands comme la plus grande des montagnes, noirs comme la plus noire des nuits. Ils étaient innombrables.

– Par les dieux, lâcha le capitaine. Mais qu'est-ce que c'est ?

– Ce sont des navires, haleta l'otchigin dont les yeux s'étaient révoltés. Je sens... C'est monstrueux... Des navires faits d'une matière inconnue. Aussi vieux que les Brisants eux-mêmes.



– Tu délirés, dit l'officier avant d'aboyer des ordres à ses hommes.

– Trop tard, ricana le sorcier en se cramponnant à son bâton.

Comme s'ils plongeaient dans les profondeurs de l'espace, les étranges bâtiments disparurent puis refirent surface à quelques encablures du croiseur. Un mouvement de panique s'empara des hommes. Puis *La Rose des Sables* fut percutée, broyée, bousculée comme un vulgaire caillou sur une route.

L'armada surgie de nulle part plongea à nouveau dans le néant.

# 1/ Les crachats rouges de la mitraille



La sentinelle fronça les sourcils derrière ses technojumelles. Une ombre se faufilait parmi les astéroïdes piégés qui protégeaient la planète. Comment cela était-il possible ? Il fallait être sacrément audacieux pour emprunter ce passage semé d'embûches ! Un passage qui permettait cependant d'échapper aux navires de surveillance.

L'homme augmenta la définition des lentilles et se concentra sur ce qu'il avait cru voir. Une silhouette apparut alors nettement dans l'objectif : celle d'un navire trapu qui se frayait délibérément un chemin au milieu du champ de mines.



### Journal de bord – 19<sup>e</sup> jour d'Hindla

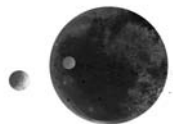
Je m'appelle Mârk. Je ne suis ni troubadour ni capitaine. Je suis cuisinier. Cuistot oui, simple cuistot. Mais le plus jeune chef cuistot du plus incroyable vaisseau de l'univers, qui nous trimballe partout depuis deux ans ! Avec lui, on est allés jusqu'aux frontières de la galaxie. Ce n'est peut-être pas ce qu'on a fait de mieux. (...)

La sentinelle avait déjà vu des vaisseaux de contrebandiers. Aussi comprit-elle immédiatement qu'elle avait affaire à autre chose. D'abord, le bâtiment qui approchait avait l'air en piteux état. Le résultat, peut-être, d'un accrochage avec les patrouilles d'interception. Mais surtout, il ne cherchait pas à se cacher. Il se dirigeait même insolemment vers l'astroport des montagnes Grises.

L'homme fronça à nouveau les sourcils. Le vaisseau, qui grossissait dans l'objectif, ne lui était pas inconnu. Il ressemblait fortement au navire mythique de l'un des plus farouches ennemis du khanat. Il pouvait se tromper mais préféra ne pas prendre de risque. Sans attendre, il se redressa et rabattit les pans de sa cape pour se protéger du vent qui soufflait plus fort sur la ligne de crête. Debout sur la couverture de laine rêche étendue juste devant la tente qui lui servait d'abri, il sortit de sa poche un technophone de dernière génération.

(...) Bon, c'est sûr, *Le Rongeur d'Os* a connu des temps meilleurs. Et moi aussi ! J'ai toujours été plus à l'aise devant un four-

neau que devant une écritoire et je manie mieux le tranchoir que la technoplume. Mais quand les celliers sont vides et que le maître d'équipage est une brute grommelante qui déteste par-dessus tout l'inactivité, il arrive que l'on soit promu chroniqueur sans avoir le temps d'ouvrir la bouche. (...)



L'alerte donnée, la sentinelle retourna à ses technojumelles et reprit l'observation. Plus de doute possible : il s'agissait bel et bien du *Rongeur d'Os* ! Mais celui-ci approchait vite, trop vite. S'il ne freinait pas tout de suite sa progression, il s'écraserait en touchant le sol.

L'homme laissa pendre l'instrument autour de son cou et cligna des yeux. Dans la plaine, des cavaliers galo-paient en direction de l'astroport, soulevant un nuage de poussière. Il esquissa un rictus : Chien-de-la-lune aurait un comité d'accueil à la hauteur de son audace.

(...) Cela s'appelle l'ironie du sort. Eh oui ! Vous ne me croyez pas ? Vous voulez un autre exemple ? Eh bien, la planète vers laquelle se dirige notre malheureux vaisseau, c'est Muspell. Et Muspell, c'est la planète de notre pire ennemi. (...)

Les moteurs photoniques rugirent au moment où le vaisseau surgit dans le ciel blanc, évitant la catastrophe de justesse. Le vieux crève-Brisants hoqueta un moment à quelques dizaines de mètres de la piste puis se posa brutalement dans un bruit de métal torturé.



Une centaine de guerriers encerclèrent le bâtiment.

(...) Mouais, tout raconter, ça serait un peu long. Alors, disons que notre capitaine, Vrânken de Xaintrailles — ses ennemis le surnomment Chien-de-la-lune et craignent de se faire mordre ! — n’a pas toujours été pirate. Il a aussi été l’amiral de la flotte qui a flanqué une raclée au khan. Et le khan, c’est le grand patron de Muspell. Vous voyez le problème ? Même si ça fait longtemps, les crachats rouges de la mitraille, la reddition et tout le tremblement, c’est le genre de choses qu’on n’oublie pas. (...)

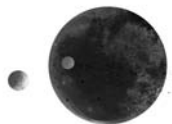
\*

Le poste de pilotage du *Rongeur d’Os*, centre névralgique du vaisseau, était un endroit atypique. À la fois poste de commandement et lieu de repos ou de méditation. Contrairement à l’usage, il n’était pas enfoui au cœur du bâtiment. Il formait une saillie agressive sur le dos du vaisseau et une austère échelle métallique permettait d’accéder sous le dôme de verre. Une énorme roue tenait lieu de barre, juste devant une console de commandes dépouillée. Des fauteuils en paléocuir et une table basse en bois de l’ancienne époque composaient l’unique ameublement de la vaste pièce.

Le capitaine Vrânken de Xaintrailles portait un pull à col roulé noir et un pantalon de toile, noir également. Il



arborait son poignard préféré à la ceinture ainsi qu'une paire de paléopistolets, armes de l'ancien temps utilisant des balles et de la poudre. Les bottes qu'il cirait lui-même brillaient. Perdue dans sa chevelure blonde, une mèche commençait à grisonner et de fines rides marquaient à présent le contour de ses yeux bleu acier.



Un géant à la barbe hirsute et aux cheveux blancs noués en arrière lui faisait face, le dominant d'une tête. Il s'appuyait sur une jambe artificielle en polymétal qui dissimulait un microcanon des plus efficaces. Sur son épaule, Bumposh, le cyber-rat télépathe, moitié animal moitié machine, avait fermé son œil unique.

– N'y va pas, Vrânk. C'est de la folie pure !

Le maître d'équipage posa sa main sur l'épaule du capitaine, comme s'il voulait le retenir de force. Vrânten se dégagea lentement.

– Est-ce que nous avons le choix ? Et puis... Face au khan, mon vieux Rymôr, un fou a plus de chances qu'un autre !

(...) Et quel meilleur fou que notre capitaine ? Imprévisible, apparaissant là où on l'attend le moins, attaquant alors qu'on le croyait parti. Sur le grand échiquier où le chef Rymôr joue le rôle de la tour et moi, heu, celui d'un pion, soyons honnête, eh bien, Vrânten est le fou qu'un cavalier aurait pris en croupe. (...)

– Par la corne du Gôndül ! éructa Rymôr. Mârk ! Dis-lui, toi, que cet imbécile va droit à la catastrophe !



Le géant s'était tourné vers le garçon qui se tenait en retrait, debout devant une écritoire de polymétal clair, une technoplume à la main. Trapu et musculeux, le regard noir et la mèche rebelle dissimulant une cicatrice sur la joue, on l'aurait davantage imaginé lutteur ou boxeur que scribe.

– Moi ? s'étrangla-t-il.

– Toi ! répéta le maître d'équipage. Tu lui as déjà sauvé la vie une fois, fais-le encore !

Mârk hésita. Qu'aurait-il pu dire qui aurait fait changer d'avis le capitaine ? La seule personne qui aurait pu réaliser cet exploit n'était pas là. Elle se trouvait dans les entrailles du vaisseau, dans le temple Frä Daüda, à déchiffrer l'avenir. En plus, elle approuvait ce que le capitaine s'apprêtait à faire. Mörgane... Si elle pensait que Vrânken ne risquait rien, Mârk ne se sentait pas le droit de dire le contraire.

Il haussa les épaules et fit mine de retourner à son travail d'écriture.

– Et voilà, soupira Rymôr, j'en ai fait un gratte-papier mûr pour l'administration impériale !

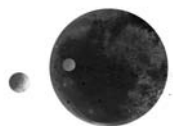
Vrânken sourit devant l'air excédé de son second.

– Calme-toi, vieux. Je te promets de revenir vivant.

– Ça vaudrait mieux pour toi, grommela le géant. Sinon, je t'étrangle de mes propres mains !

– Dites... Il faut vraiment que j'écrive ça dans le journal ? Non, parce que c'est plutôt navrant comme réplique !

Mârk eut juste le temps de se baisser pour éviter de recevoir Bumposh en pleine figure. Le cyber-rat atterrit dans un fauteuil où il poussa des cris offusqués.



Vrânken de Xaintrailles quitta le poste de pilotage en riant.

Quelques instants plus tard, le chuintement des vérins commandant l'ouverture de la porte extérieure leur apprit qu'il avait également quitté le vaisseau.

Rymôr tapa du poing contre le verre épais du dôme.

– Par la corne du Gôndül ! Ce n'est pas possible, il est plus têtue qu'une cyber-mule !

\*

La réverbération du soleil sur la piste aveugla Vrânken qui protégea ses yeux du revers de la main. Il fut instantanément cerné par des guerriers du khan, armés des longs fusils d'acier avec lesquels ils faisaient mouche à cinq cents mètres et des sabres qu'ils utilisaient dans leurs affrontements avec les gigantesques félins de Muspell. Dans quoi s'était-il fourré ? Le vent brûlant le fit suffoquer.

On le débarrassa de ses armes, on lui lia les mains et on le hissa sans ménagement sur un cheval-serpent.

Escorté par une dizaine de cavaliers, on lui fit prendre la direction de l'est avant de bifurquer vers le sud. Vrânken



observa un moment l'air farouche de ses gardes du corps. Rymôr avait raison : son plan relevait de la folie. Mais cela aurait été bien plus fou de renoncer à leur seule chance. C'était en tout cas cette certitude qui l'empêchait de céder au découragement.

Ils quittèrent le désert pour s'enfoncer dans la steppe. Le paysage monotone acquit une âpre beauté. Vrânken n'eut pas le loisir de l'admirer. Il faisait tout son possible pour rester sur le dos de sa monture qui galopait d'une façon déconcertante, tantôt bondissant et tantôt rampant, selon la nature du sol.

Enfin, ils parvinrent en vue d'un campement monté à proximité d'un éboulis rocheux au moment où Vrânken, suffoquant sous son pull noir, allait faire la promesse solennelle de se promener torse nu jusqu'à la fin de sa vie.

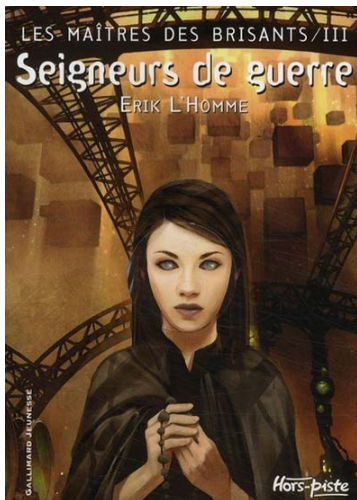
Le campement comprenait une douzaine de grandes tentes de feutre de couleur fauve qui se fondaient dans la nature alentour. Vrânken remarqua à quel point l'idée de prestige et de grandeur, à Muspell, différait de Nifhell où les puissants aimaient au contraire faire l'étalage de leur richesse. Car il ne pouvait y avoir de doute : on l'avait conduit jusqu'au khan.

On le fit descendre de son cheval-serpent. Le contact avec le sol lui procura un grand soulagement, même s'il éprouva des difficultés à retrouver son équilibre. Il manqua de s'effondrer plusieurs fois, sous les rires lourds de son escorte. Puis on l'entraîna vers une tente plus vaste

Imprimé en Italie  
par L.E.G.O. S.p.A. – Lavis TN

PAO : Belle Page

Dépôt légal : mars 2009  
N° d'édition : 164327  
ISBN : 978-2-07-062390-7  
Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949  
sur les publications  
destinées à la jeunesse



Les maîtres des  
Brisants / III  
Seigneurs de  
guerre  
Erik L' Homme

Cette édition électronique du livre  
*Les maîtres des Brisants / III. Seigneurs de guerre*  
d' *Erik L'Homme*  
a été réalisée le 24/12/2009 par les Editions Gallimard.  
Elle repose sur l'édition papier du même ouvrage, achevé  
d'imprimer en mars 2009 (ISBN : 9782070623907)  
Code Sodis : N31973 - ISBN : 9792075008159