

LES MAÎTRES DES BRISANTS / I

Chien-de-la-lune

ERIK L'HOMME

GALLIMARD JEUNESSE

Extrait de la publication

Hors-piste

Hors-piste

ERIK L'HOMME

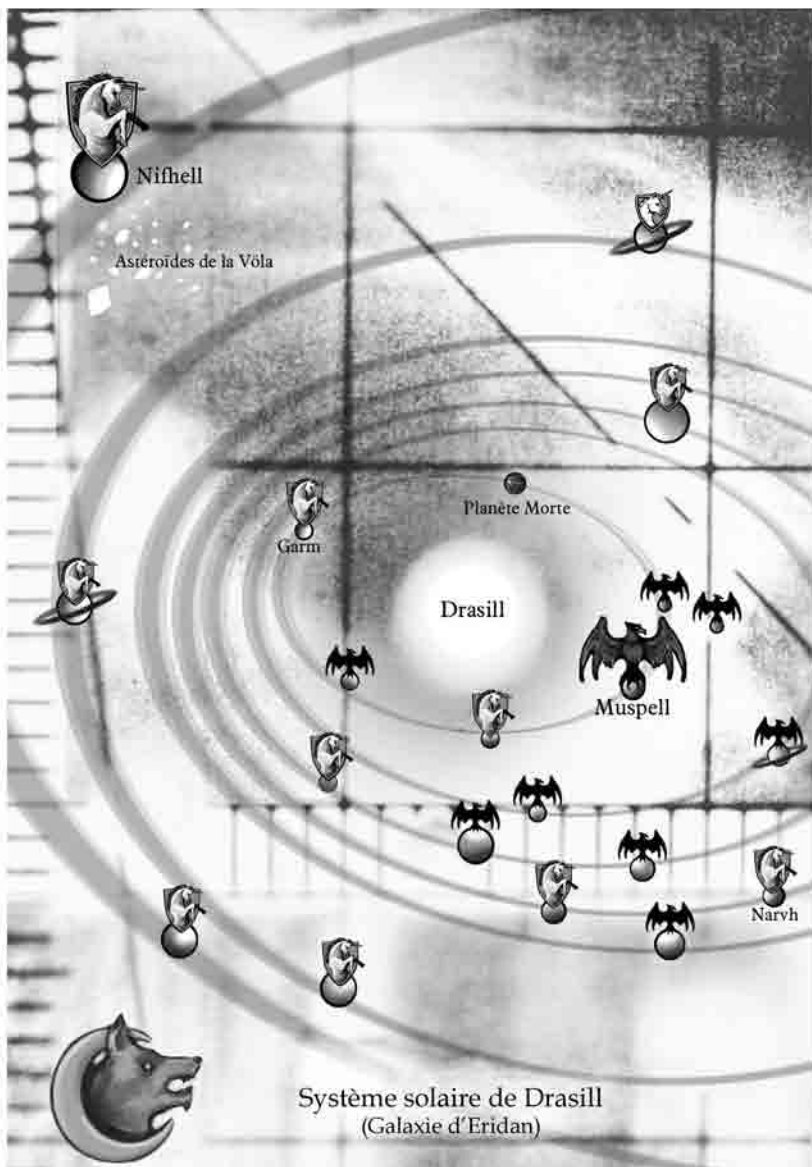
LES MAÎTRES DES BRISANTS / I
Chien-de-la-lune

Illustrations
de Benjamin Carré

GALLIMARD JEUNESSE

© Gallimard Jeunesse, 2004

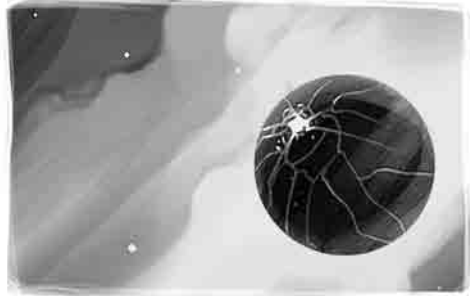
Extrait de la publication



*À mon cousin Frédéric,
en souvenir d'une longue discussion,
un soir d'hiver devant la cheminée,
au cours de laquelle naquirent
Vrânk et l'idée des Brisants...*

*À Albator,
le capitaine corsaire.*

1/ Planète Morte



Le commandant Brînx Vobranx laissa son regard se perdre dans les étoiles, bien au-delà des murs de polyverre. Les lumières artificielles baignaient les bâtiments métalliques d'un halo bleuté. Il faisait toujours nuit sur la base impériale de Planète Morte.

Brînx éprouva un pincement au cœur. Nifhell paraissait si loin ! L'image de son petit garçon et de son épouse, qu'il n'avait pas revus depuis six mois, surgit devant ses yeux. Le jeune officier poussa un soupir. Bien sûr, commander une garnison de cette importance représentait un grand honneur. Mais Planète Morte était si triste ! Le temps y passait si lentement...



Il ne put s'empêcher de tourner les pages du paléocalendrier qui trônait sur l'ordibureau, et de compter une nouvelle fois le nombre de jours restant avant l'arrivée de la relève.

Trois mois encore.

Il respira à fond et essaya de se ressaisir. Qu'étaient donc trois mois de sa petite vie, comparés aux trois siècles de grandeur de l'empire des Généraux-comtes de Nifhell ? Nifhell, planète des confins balayée par les vents glacés, avait su imposer sa domination à la moitié du système solaire de Drasill grâce à des hommes durs et courageux. Et elle devait à d'autres hommes tout aussi déterminés de contenir les ambitions du khanat de Muspell.

Notamment en contrôlant Planète Morte. Planète Morte et les Chemins Blancs.

Les Chemins Blancs étaient des couloirs qui, transitant par Planète Morte, reliaient entre elles les planètes de Drasill, les mettant à quelques heures les unes des autres, au lieu de plusieurs années auparavant. Quelques heures d'un voyage tranquille, porté par les flux d'énergie que produisait le cœur de Planète Morte. Contre plusieurs années d'un périple incertain dans l'espace que partout on appelait les Brisants, exposé au danger des Tumultes, ces redoutables tempêtes stellaires.

L'officier s'en voulut de sa faiblesse.

Il se promit de ne plus se laisser aller ainsi...

On frappa à la porte.

Un jeune garçon entra, portant sous le bras des cartes roulées.



– Commandant Brînx, le lieutenant-cartographe m’a demandé de vous remettre les derniers relevés effectués par l’équipe au sol.

Brînx sourit. Sous prétexte que les voyages et les expériences formaient la jeunesse mieux que de trop nombreuses heures sur les bancs de l’école, l’empire Comtal envoyait des stagiaires dans tous les services, aux quatre coins du système solaire ; leur sérieux l’amusait beaucoup.

C’était une tradition aussi vieille que l’empire lui-même : de treize à seize ans, les garçons et les filles de Nifhell interrompaient leurs études et partaient en stage. Ils étaient affectés à des services variés, en fonction de leurs aptitudes et de leurs aspirations. Ensuite, les stagiaires pouvaient continuer cette forme d’éducation et apprendre ainsi un métier, ou bien retourner à l’école.

Brînx se remémora ses années de stage, effectuées sur Garm, la planète des vacanciers, dans les services de la sécurité.

Il retrouva sa bonne humeur.

– Comment t’appelles-tu, mon garçon ?

– Rôlan Atkoll, mon commandant.

Rôlan, suivant la mode alors en vogue chez les jeunes de l’empire, avait les cheveux teints moitié en noir et moitié en blanc, et portait sur les yeux des lentilles de couleur rouge.



Ses vêtements, plus sobres, arboraient une licorne dressée, le symbole de Nifhell, et, juste à côté, l'insigne des stagiaires, un sablier qui rappelait à son porteur que le temps passait quoi que l'on fasse, et qu'il valait donc mieux l'utiliser de façon constructive !

Seuls ces écussons étaient obligatoires. Les stagiaires s'habillaient à leur convenance, ou à celle de leur employeur.

Brînx lissa sa fine moustache blonde.

– Tu as été affecté au service de la cartographie, c'est bien ça ?

– Oui, mon commandant.

– Tu t'y plais ?

Rôlan retint à grand-peine une grimace.

– Oui, mon commandant.

– Sois franc avec moi, garçon.

– Oui, mon commandant... C'est-à-dire non, mon commandant. En fait, je...

Brînx rit sous cape devant l'embarras du stagiaire. Il termina à sa place :

– En fait, tu t'es retrouvé là sans l'avoir demandé !

– Oui, mon commandant, dit Rôlan soulagé.

– Quel était ton choix, au départ ?

– Je voulais entrer dans la fanfare des généraux-comtes...

– Ah, tiens ! Et... de quel instrument joues-tu ?

– Du tambour ultrasonique.

– Tu en as joué devant les maîtres de la fanfare ?

– Oui... Le lendemain, j'ai reçu mon ordre d'affectation sur Planète Morte, chez les cartographes.



Le commandant se retint pour ne pas éclater de rire.

– Mais, dis-moi, Rôlan, ton tambour... Tu l'as emporté avec toi ?

– Oui, mon commandant, répondit le stagiaire. Seulement, l'officier-bagagiste de Planète Morte m'a dit que les instruments de musique de ce genre étaient contraires au règlement, et il l'a gardé en consigne. Il m'a appris que, sur Planète Morte, on ne devait absolument pas faire de bruit, que c'était une règle militaire très importante.

– Oui, hum, c'est exact, s'étouffa Brînx en se promettant de féliciter l'officier-bagagiste pour sa vivacité d'esprit. Le règlement... est très strict sur ce point !

Le commandant allait congédier le stagiaire, puis il se ravisa et le retint encore un moment.

– Je comprends que tu sois déçu, Rôlan Atkoll, dit-il d'un ton paternel. Mais tu es là, c'est comme ça. C'est à toi de choisir maintenant (il fit un geste en direction du sablier cousu en écusson sur la poitrine du garçon) : soit tu rumines ta déception, tu fais ta mauvaise tête et tu perds trois ans de ta vie ; soit tu acceptes ce coup du sort contre lequel tu ne peux rien et tu essayes de tirer le meilleur parti de la situation... Allons, je suis sûr que le lieutenant-cartographe n'est pas un mauvais homme, et que tu peux



apprendre beaucoup de lui et de son équipe!

– Oui, mon commandant, acquiesça gravement Rôlan avant de quitter la pièce. C'est sûrement un bon conseil. Merci!

« Tant que Nifhell fournira des jeunes gens volontaires et enthousiastes, l'empire Comtal continuera à dominer Drasill », pensa Brînx joyeusement.

Rendu à sa solitude, le commandant se pencha sur les cartes que lui avait apportées le stagiaire. Les cartographes avaient bien travaillé.

Lorsqu'il avait pris le commandement de la garnison, Brînx Vobranx s'était aperçu que de nombreuses zones de Planète Morte restaient mal connues.

C'était une planète sans atmosphère, totalement inhabitée. Rien n'y poussait, sinon les rochers et la poussière!

La base, qui comprenait un modeste astroport et quelques bâtiments dans lesquels vivaient et travaillaient soldats et techniciens de l'empire, avait été bâtie à l'abri des terribles rayons du soleil trop proche, sur la face sombre de la planète. Sous la base, un réseau de galeries, naturelles et artificielles, s'enfonçaient profondément dans le sol. Le reste était mort. Planète Morte ressemblait d'ailleurs bien plus à une lune qu'à une planète!

Mais Brînx, d'un tempérament consciencieux, avait tenu à compléter la carte de ce petit bout de la galaxie

dont il était responsable, et avait pour cela énergiquement sollicité une équipe peu habituée à tant d'activité.



Le commandant sourit en repensant à la stupeur du lieutenant-cartographe quand il lui avait donné l'ordre de vérifier l'état des casques à oxygène de ses hommes et de se préparer à des sorties quotidiennes sur le terrain...

L'attention de Brînx fut soudain attirée par une lueur inhabituelle dans le ciel.

Il fronça les sourcils et augmenta la transparence du polyverre pour mieux voir.

Un point lumineux, qui semblait suivi par une multitude d'autres, approchait rapidement de Planète Morte.

Brînx crut tout d'abord à une pluie de météorites et il se demanda comment le polyverre résisterait si l'une d'elles venait à atteindre la base.

Une sonnerie discrète retentit.

Il sortit de la poche de sa veste d'uniforme un technophone pas plus gros qu'un briquet. Le technophone permettait de joindre des correspondants partout dans le système solaire, grâce à l'extraordinaire réseau des Chemins Blancs.

– Service des détections, mon commandant, lui dit une voix féminine dans le combiné. Nous vous signalons qu'une flotte entière approche de Planète Morte ! Nous comptons déjà plus de deux cents vaisseaux.



– Par la corne du Gôndül ! s'exclama Brînx Vobranx. Pouvez-vous... pouvez-vous les identifier ?

– Oui, commandant : ils arborent tous l'oiseau rouge du khan de Muspell. Et...

– Et ?

– Un pavillon flotte sur l'antenne du navire amiral, commandant. C'est une énorme pieuvre...

Brînx coupa la communication et épongea d'un revers de manche la sueur qui commençait à perler sur son front.

– Une attaque, c'est une attaque... Le khan de Muspell est fou de défier l'empire en menaçant Planète Morte...

Brînx Vobranx composa sur son technophone le numéro direct des généraux-comtes de Nifhell. Puis il annonça d'une voix rauque que Muspell venait de rompre la trêve et s'apprêtait à prendre d'assaut Planète Morte...

2/ De verre et de métal



Vrânken de Xaintrailles foulait d'un pas joyeux les dalles de pierre noire de l'interminable couloir conduisant à la salle du Conseil.

Ce n'est pas qu'il appréciait particulièrement le palais Comtal, qui dressait sa silhouette sombre et sans grâce au cœur de Kenningar, la capitale de Nifhell. Mais il avait été convoqué par les généraux-comtes, et cela signifiait qu'il allait bientôt repartir dans l'espace !

Il rongait son frein depuis trop longtemps, dans la vieille demeure des Xaintrailles, au pied des montagnes de Skadi...



Le capitaine Vrânken de Xaintrailles, que ses amis appelaient Vrânk et ses ennemis Chien-de-la-lune — à cause du blason de sa famille : un chien montrant les crocs à l'intérieur d'un croissant de lune —, venait de fêter ses trente ans.

Il était de taille moyenne, mais son allure le faisait paraître plus grand. Sous la chemise noire bouffante, le pantalon de toile anthracite, les bottes de cuir et le manteau pourpre des jeunes nobles de l'empire, on devinait des muscles habitués aux exercices quotidiens.

De fait, quand il était à terre, Vrânken trompait son attente et sa solitude dans le manoir ancestral en ferrailant le matin avec un vieux maître d'armes, et en bravant l'après-midi le vent glacé des pentes enneigées de la montagne. Le soir, selon son humeur, il restait à lire devant le feu, dans un vieux fauteuil de cuir, ou bien il gagnait une taverne et vidait quelques chopes de l'épaisse bière locale avec les jeunes gens du village.

Heureusement, les escales n'étaient jamais longues. L'empire Comtal aimait l'action, et Vrânken était un capitaine demandé !

Vrânken coiffa de la main ses cheveux blonds qu'il portait jusqu'aux épaules.

Il posa ses yeux bleus sur l'emperogarde en faction devant la porte monumentale.

Puis son regard s'attarda sur le fusil en polymétal que

l'homme tenait entre les mains. Il avait toujours été fasciné par cet alliage, aux possibilités multiples, dont l'empire gardait jalousement le secret.



Il finit par s'arracher à sa contemplation.

– Capitaine de Xaintrailles, annonça-t-il au soldat. Je suis attendu.

L'emperogarde hocha la tête sans pour autant relâcher sa vigilance.

Vrânken comprit immédiatement qu'il se passait quelque chose d'inhabituel. Il frémit et en éprouva une excitation supplémentaire.

Les lourdes portes de polymétal s'ouvrirent. Le capitaine entra d'un pas décidé dans la vaste salle où de gigantesques murs de pierre sombre alternaient avec d'épais panneaux de polyverre.

Les neuf généraux-comtes qui veillaient à la destinée de l'empire étaient assis autour d'une table ronde faite d'orichalque et de bronze, deux paléométaux aujourd'hui délaissés.

Sur le tablier étaient gravées les vingt et une planètes gravitant autour du soleil de Drasill.

Les généraux-comtes étaient vêtus d'une armure de polymétal noir. L'un d'entre eux se leva et fit signe à Vrânken de s'approcher.

– Venez vous asseoir, capitaine, dit simplement l'homme.



Son visage était dur, sa silhouette puissante, et seuls des cheveux blancs trahissaient son âge.

Vrânken prit place à ses côtés.

Il avait reconnu le général-comte Egîl Skinir, qui avait été élu par ses pairs quelques années auparavant à la tête du conseil des Neuf. Le fait qu'Egîl Skinir s'adresse à lui personnellement porta la curiosité de Vrânken à son paroxysme.

– Xaintrailles, continua Egîl Skinir, l'empire Comtal est confronté depuis la nuit dernière à un problème... préoccupant.

Vrânken sentit une gêne dans sa voix, comme si le général-comte se sentait pris en faute.

– La garnison chargée d'assurer la garde de Planète Morte ne répond plus. Je vais vous faire écouter le dernier message que nous avons reçu, il y a quelques heures, de l'officier responsable.

Il tapa dans ses mains. Aussitôt, une voix altérée emplit la pièce :

– Général-comte Skinir ! Ici le commandant Brînx Vobranx, de Planète Morte. Nous subissons actuellement une attaque ! Deux cents vaisseaux de guerre portant la marque de Muspell ! Le navire amiral...

– Ça suffit, dit le général-comte Rân Gragass qui représentait le comté marécageux de Sungr, en interrompant l'enregistrement. Je connais les Vobranx. C'est une vieille et honnête famille. Quant à l'officier Brînx, il

a toujours été très bien noté par ses supérieurs. On peut donc penser que ce message est sérieux.



Egîl Skinir abattit rageusement son poing sur la table.

– Ces barbares de Muspell ! Nous défier de la sorte ! Quelle audace ! Capitaine !

Vrânken, l'instant de stupeur passé, s'était tassé au fond de son siège et semblait réfléchir.

– Capitaine, reprit Egîl Skinir, nous voudrions que vous preniez la tête de la contre-offensive que nous allons lancer sur Planète Morte. Il est inutile, je pense, de vous rappeler nos intérêts dans cette affaire...

Vrânken ne répondit pas tout de suite. Le général-comte haussa un sourcil.

– Eh bien, Xaintrailles ? Votre réponse...

– Trois choses m'étonnent, commença Vrânken en sortant de son silence.

– Nous vous écoutons, Xaintrailles.

– Tout d'abord, quel intérêt aurait le khan de Muspell à attaquer Planète Morte ? L'empire n'a jamais empêché Muspell d'utiliser les Chemins Blancs pour ses voyages interplanétaires. L'accord est tacite depuis cent cinquante ans : nous contrôlons Planète Morte mais tout le monde peut emprunter les Chemins Blancs, pour voyager, communiquer ou commercer. Muspell y trouve son compte, et a autant besoin des Chemins que nous. Pourquoi cette fripouille d'Atli Blodox prend-il



le risque d'une confrontation directe avec l'empire ?

– Nous nous posons également la question, dit Egîl Skinir. Les gens de Muspell sont imprévisibles. Ce sont des barbares, qui ont toujours considéré comme insultant de n'avoir que neuf planètes tandis que nous en possédons douze. Peut-être pensent-ils que le temps est venu de prendre leur revanche. Ou alors, plus simplement, le khan fait-il le fanfaron pour asseoir un peu plus son autorité à Muspell !

– Peut-être, poursuivit Vrânken songeur. Je me demandais également pourquoi vous m'aviez choisi, moi. Nifhell compte d'autres capitaines plus prestigieux.

Nifhell, qui n'était habitée que partiellement à cause des mauvaises conditions climatiques (la planète se trouvait très éloignée du soleil), comportait neuf comtés. Chaque comté élisait pour neuf ans un général-comte qui siégeait au palais Comtal de Kenningar. Les généraux-comtes, qui ne dirigeaient autrefois qu'une planète, se trouvaient depuis trois siècles à la tête d'un empire contrôlant plus de la moitié du système solaire de Drasill, en bordure de la galaxie d'Eridan.

Les bases de l'empire Comtal reposaient sur un solide socle traditionnel, et sur une aristocratie ancienne dont les droits et les devoirs se transmettaient de génération en génération. Chez les Xaintrailles, on commandait des navires depuis toujours. Vrânken, comme beaucoup

Imprimé en Italie
par LegoPrint.

PAO : Belle Page

Premier dépôt légal : mars 2004

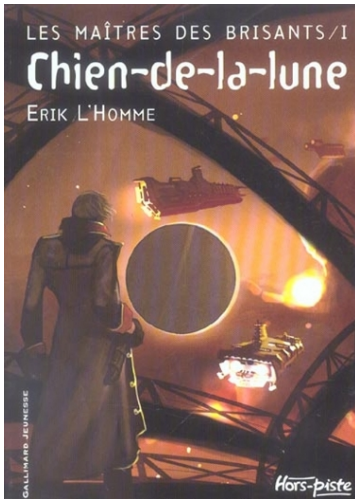
Dépôt légal : juin 2007

N° d'édition : 153584

ISBN : 2-07-055928-9

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949

sur les publications
destinées à la jeunesse



Les maîtres des Brisants / I Chien-de-la-lune Erik L'Homme

Cette édition électronique du livre
Les maîtres des Brisants / I. Chien de la lune
d' *Erik L'Homme*

a été réalisée le 08/12/2009 par les Editions Gallimard Jeunesse.
Elle repose sur l'édition papier du même ouvrage, achevé
d'imprimer en juin 2007 (ISBN : 9782070559282)
Code Sodis : N28591 - ISBN : 9792075003079