

GEORGE R.R. MARTIN
LE CHEVALIER
ERRANT
*
L'ÉPÉE LIGE

LE TRÔNE DE FER
Préludes



Pygmalion

Extrait de la publication

LE CHEVALIER
ERRANT
suivi de
L'ÉPÉE LIGE

DU MÊME AUTEUR

Le Trône de Fer

par George R.R. Martin

LE TRÔNE DE FER (t. 1)

Prix Locus 1997

LE DONJON ROUGE (t. 2)

LA BATAILLE DES ROIS (t. 3)

L'OMBRE MALÉFIQUE (t. 4)

L'INVINCIBLE FORTERESSE (t. 5)

LES BRIGANDS (t. 6)

L'ÉPÉE DE FEU (t. 7)

LES NOCES POURPRES (t. 8)

LA LOI DU RÉGICIDE (t. 9)

LE CHAOS (t. 10)

LES SABLES DE DORNE (t. 11)

UN FESTIN POUR LES CORBEAUX (t. 12)

GEORGE R.R. MARTIN

LE CHEVALIER
ERRANT

suiivi de

L'ÉPÉE LIGE

Préludes au Trône de Fer

Nouvelles traduites de l'américain
par Paul Benita et Jean Sola



Pygmalion

Titres originaux
THE HEDGE KNIGHT,
A Tale of the Seven Kingdoms (Le Chevalier errant)
THE SWORN SWORD
dans LEGENDS II (L'Épée lige)

Sur simple demande adressée à
Pygmalion, 87 quai Panhard et Levassor 75647 Paris Cedex 13
vous recevrez gratuitement notre catalogue
qui vous tiendra au courant de nos dernières publications.

© 1998, George R.R. Martin

© 2004, George R.R. Martin

© 2008, Pygmalion, département de Flammarion, pour la
présente édition.

ISBN 978-2-7564-0196-6

*Textes initialement publiés en français dans les anthologies Légendes
aux éditions J'ai lu (2001) et dans Légendes de la fantasy tome 1
chez Pygmalion (2005).*

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5 (2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



Le Sud

- ◆ - Château
- ◇ - Château en ruine



Carte par James Sinclair

LE CHEVALIER ERRANT

Les pluies de printemps avaient amolli le sol, si bien que Dunk n'avait aucun mal à creuser la tombe. Il avait choisi un emplacement sur le versant ouest d'une colline : l'Ancien avait toujours aimé voir le soleil se coucher.

Encore un jour de passé, avait-il l'habitude de soupirer, et qui sait ce que demain nous réserve, pas vrai, Dunk ?

Eh bien, l'un de ces lendemains avait apporté des pluies qui les avaient trempés jusqu'aux os, puis le suivant des rafales de vent humides et le surlendemain un coup de froid. Le quatrième jour, le vieil homme était trop faible pour monter à cheval. Et à présent il était parti. À peine quelques jours plus tôt, bien droit sur sa selle, il chantait la vieille chanson de la pucelle de Goëville, sauf qu'il avait remplacé Goëville par Sorbier. Les paroles tournaient dans la tête de Dunk tandis qu'il creusait la terre, rythmant sa sinistre besogne. *En route pour Sorbier et sa belle pucelle ! Halli-ho, halli-ho.*

Quand le trou fut assez profond, il souleva le cadavre dans ses bras. De petite taille et maigre, dépouillé de son haubert, de son heaume et de son épée, le vieillard n'était guère plus lourd qu'un sac de feuilles pour Dunk. Celui-ci était incroyablement

PRÉLUDE AU TRÔNE DE FER

grand pour son âge : à seize ou dix-sept ans (nul n'aurait su le dire avec exactitude), c'était un garçon hirsute, à la démarche traînante et dont l'immense carcasse commençait à peine à se remplir.

L'Ancien avait souvent loué sa force. À vrai dire, il n'était jamais avare de compliments. C'était tout ce qu'il pouvait donner.

Après avoir étendu le frêle corps au fond de la tombe, Dunk le considéra un instant. Une odeur de pluie flottait à nouveau dans l'air. Il devait combler le trou avant qu'elle n'éclate mais c'était dur de jeter de la terre sur ce pauvre visage fatigué. Il devrait y avoir un septon ici, quelqu'un qui sache dire des prières mais il n'a que moi, songea-t-il. Le vieil homme avait enseigné à Dunk tout ce qu'il savait à propos des armes mais les belles phrases n'étaient pas son fort.

« Je vous laisserais bien votre épée mais elle rouillerait, s'excusa-t-il enfin. Les dieux vous en donneront sûrement une autre. Vous allez me manquer, messer. »

Il s'arrêta, ne sachant trop que dire. Il ne connaissait aucune prière. L'Ancien n'avait jamais beaucoup prié.

« Vous étiez un vrai chevalier et vous ne m'avez jamais battu sans raison, poursuivit-il. Sauf ce jour, à la Mare aux Filles. C'était le garçon d'auberge qui avait mangé la tarte de la veuve, pas moi, et je vous l'avais dit. Mais maintenant, ça n'a plus d'importance. Que les dieux vous gardent, messer. »

D'un coup de pied, il envoya rouler un peu de terre dans le trou qu'il se mit à combler méthodiquement sans jamais regarder ce qui gisait au fond. Au moins, il a eu une longue vie. Pas loin de soixante ans. Peu d'hommes peuvent en dire autant. Et puis, il a vu le printemps.

Le soleil déclinait quand il entreprit de nourrir les chevaux. Ils étaient au nombre de trois : sa jument, le palefroi du vieil homme et Tonnerre, son cheval de combat qu'il ne montait que lors des tournois ou des

LE CHEVALIER ERRANT

batailles. Le grand étalon brun n'était plus aussi vif ni aussi puissant qu'autrefois mais il gardait l'œil brillant et un esprit féroce, et sa valeur dépassait tout ce que possédait Dunk. *Si je vends Tonnerre et Noisette, les selles et les brides, j'aurais assez d'argent pour...* Il grimaça. La seule vie qu'il connaissait était celle de chevalier errant, voyageant de château en château, s'enrôlant au service des seigneurs en guerre, ne demeurant sous leur toit que le temps des hostilités avant de repartir sur les routes. Parfois – rarement – les hommes de sa condition réussissaient à s'engager dans des tournois mais certains chevaliers errants se transformaient souvent en brigands durant les hivers maigres. Jamais l'Ancien ne s'était ainsi déshonoré.

Dunk passa en revue les possibilités qui s'offraient à lui. *Je pourrais trouver un autre chevalier errant ayant besoin d'un écuyer pour s'occuper de ses bêtes et de ses armes. À moins que j'aille dans une grande ville, à Port-Lannis ou alors à Port-Réal, m'enrôler dans le corps des gardes. Ou...*

Il avait empilé les biens du vieil homme sous un chêne. La bourse contenait trois pièces d'argent, dix-neuf de bronze et un grenat rayé. Comme la plupart des chevaliers errants, l'essentiel de ses richesses se résumait à ses bêtes, son équipement et ses armes. Dunk possédait à présent un haubert – une cotte de mailles dont il avait gratté la rouille des milliers de fois –, un demi-heaume avec une protection pour le nez et une bosse sur la tempe gauche, une ceinture de cuir craquelé et une longue épée dans un fourreau de bois et cuir. Plus une dague, un rasoir, une pierre à aiguiser, des jambières, une lance de guerre de huit pieds de long terminée par une cruelle pointe de fer et un bouclier de chêne cerclé de métal portant le blason de ser Arlan de Pennytree : un calice ailé, de teinte argentée sur fond marron.

Dunk considéra le bouclier, soupesa la ceinture puis revint au bouclier. La ceinture, faite pour les maigres

PRÉLUDE AU TRÔNE DE FER

hanches du vieil homme, ne pouvait lui servir, non plus que le haubert. Attachant le fourreau à une corde de chanvre qu'il se noua autour de la taille, il en tira la longue épée.

La lame était droite et lourde, en bon acier, la poignée de bois enveloppée de cuir souple, le pommeau, une pierre noire, lisse et polie. C'était une arme simple mais parfaitement équilibrée et que l'on avait bien en main. Elle était tout aussi parfaitement aiguisée : bien des soirs avant de dormir, Dunk l'avait caressée avec une pierre et un chiffon imbibé d'huile. *Elle est parfaite, se dit-il, et il y a un tournoi à Sorbier.*

Pied de Biche offrait une bien meilleure assise que la vieille Noisette mais Dunk n'en était pas moins épuisé et courbaturé quand il repéra l'auberge, une grande bâtisse de bois et torchis au bord d'une rivière. La chaude lumière coulant des fenêtres l'appelait irrésistiblement. *Après tout, j'ai trois pièces d'argent. C'est plus qu'assez pour un bon repas et plus de bières que je pourrai en avaler.*

Comme il descendait de selle, un garçonnet nu émergea de la rivière et courut s'envelopper dans une cape de toile grossière.

« Tu t'occupes des écuries ? » lui demanda Dunk.

Le gamin ne semblait pas avoir plus de huit ou neuf ans. Maigre, le visage blafard, les pieds nus enfoncés dans la boue jusqu'aux chevilles, il était totalement chauve.

« Je veux qu'on brosse mon palefroi. Et de l'avoine pour les trois bêtes. Tu peux t'en charger ? »

Le gamin lui lança un regard effronté. « Je pourrais. Si je le voulais. »

Dunk fronça les sourcils. « Je ne tolérerai pas que tu me parles sur ce ton. Sache que je suis chevalier.

— Tu n'en as pas l'air ! »

Quelle impudence ! Il se permettait même de le tutoyer.

LE CHEVALIER ERRANT

« Tous les chevaliers se ressemblent-ils ?

— Non, mais aucun d'entre eux ne te ressemble. Tu n'as même pas de ceinture. Qui a jamais vu un chevalier dont l'épée pend à une corde ?

— Du moment que cette corde tient mon fourreau, je ne lui en demande pas plus. Maintenant, occupe-toi des chevaux. Tu auras une pièce si tu fais du bon travail, sinon, je te talocherai l'oreille. »

Il n'attendit pas la réaction du gamin et se dirigea vers l'auberge.

À cette heure, il s'attendait à la trouver bondée mais la grande salle commune était pratiquement vide. Seul un jeune lord dans un beau manteau damassé ronflait à une table, la face baignant dans une mare de vin. Incertain, Dunk regarda autour de lui jusqu'à ce qu'une petite femme robuste, au visage de papier mâché, émerge des cuisines.

« Asseyez-vous où bon vous semble. Vous désirez boire ou manger ?

— Les deux. »

Dunk prit place près d'une fenêtre, loin du dormeur.

« Il y a un bon agneau rôti aux herbes, et quelques canards que mon fils a chassés. Que préférez-vous ? »

Cela faisait des mois qu'il n'avait pas mangé dans une auberge.

« Les deux. »

La femme s'esclaffa. « C'est vrai qu'il en faut, pour remplir une grande carcasse comme la vôtre ! »

Elle tira une pinte de bière qu'elle lui apporta à sa table.

« Vous prendrez aussi une chambre pour la nuit ?

— Non. »

Rien ne lui aurait fait plus plaisir qu'un doux matelas de paille et un toit au-dessus de sa tête mais Dunk devait veiller à son argent. Les étoiles étaient d'autant plus belles qu'elles étaient gratuites.

PRÉLUDE AU TRÔNE DE FER

« Je mange, je bois et je pars pour Sorbier. C'est encore loin ?

— À une journée de cheval. Prenez vers le nord, quand la route se sépare, devant le moulin brûlé. Vous avez vu mon garçon, dehors ? Il s'occupe de vos chevaux ? Il est bien là, n'est-ce pas, il n'a pas encore disparu dans la nature ?

— Non, il est là, dit Dunk. Vous n'avez guère de clients, il me semble.

— La moitié de la ville est partie au tournoi. Mes gosses y seraient bien allés aussi, si je ne le leur avais pas interdit. Ils auront cette auberge après moi, c'est une bonne affaire, mais le même préfère traîner avec les soldats et la fille se morfond en soupirs à chaque chevalier qui passe. Je vous jure, c'est à n'y rien comprendre ! Les chevaliers ont deux bras et deux jambes, comme tout le monde, et une joute n'a jamais changé le prix des œufs. »

Elle détailla Dunk avec curiosité : son épée et son bouclier contrastaient étrangement avec sa tunique grossière et la corde qui lui servait de ceinture.

« Vous venez pour le tournoi ? »

Avant de répondre, il but une gorgée de la bière, brune et épaisse sur la langue, juste comme il l'aimait.

« Oui. Je vais être champion.

— Vous l'êtes déjà ? » demanda l'aubergiste avec politesse.

À l'autre bout de la salle, le lord décolla sa joue de la mare de vin. Sous sa tignasse d'un châtain sableux, il avait un teint jaunâtre piqueté de poils de barbe blonde. Il se frotta la bouche, lorgna vers Dunk et annonça en pointant une main tremblante dans sa direction : « J'ai rêvé de toi. Ne t'approche pas de moi, c'est compris ? *Ne t'approche pas !* »

Dunk le dévisagea, interloqué.

« Messire ? »

LE CHEVALIER ERRANT

L'aubergiste se pencha vers lui. « Ne faites pas attention, messer. Il ne fait que boire et divaguer à propos de ses rêves. Je vais vous faire à manger, conclut-elle en s'éloignant.

— Manger ? »

Le lord prononça ce mot comme une obscénité et se leva avec peine, s'appuyant à la table pour ne pas tomber, sa tunique maculée de taches de vin.

« Je vais vomir, déclara-t-il. Je voulais une putain mais pas moyen d'en trouver une ici. Elles sont toutes à Sorbier. Par tous les dieux, du vin ! »

Il quitta la salle en titubant et Dunk l'entendit gravir les marches en chantant d'une voix d'ivrogne. Triste créature. *Mais pourquoi pensait-il me connaître ?* Il réfléchit vaguement à ce mystère en dégustant sa bière.

Il n'avait jamais goûté d'agneau plus délicieux et le canard était encore meilleur, cuit à point avec des cerises et des citrons. L'aubergiste lui apporta aussi des pois ruisselants de beurre et du pain d'avoine tout chaud sorti du four. Voilà ce que c'est d'être chevalier, se disait-il en léchant la dernière miette de viande sur l'os. Bien manger, bien boire si l'envie me prend et personne pour me flanquer une taloche. Il prit une deuxième pinte de bière pour accompagner le repas et une troisième pour faire passer toute cette succulente nourriture puis une quatrième parce que personne n'était là pour l'en empêcher. Après quoi, il donna à la femme une pièce d'argent et reçut en retour une bonne poignée de pièces de bronze.

La nuit était tombée quand Dunk sortit enfin, l'estomac lourd et la bourse plus légère. Il se dirigeait tranquillement vers l'écurie quand il entendit un hennissement impatient.

« Doucement ! » fit une voix d'enfant.

Fronçant les sourcils, Dunk pressa le pas.

Il trouva le garçon d'écurie monté sur Tonnerre, vêtu de l'armure du vieil homme. Le haubert était trop

Composition et mise en page



N° d'édition : L.01EUCN000208.N001
Dépôt légal : juin 2008

GEORGE R.R. MARTIN

LE CHEVALIER ERRANT
*
L'ÉPÉE LIGE

Qu'il joute ou qu'il guerroie, le chevalier errant n'a d'autres attaches que celles de son cœur, d'autre code que celui de l'honneur. Il loue ses services aux causes les plus nobles et prend la défense des opprimés. Une ligne de conduite qu'a toujours suivie Ser Arlan de Pennytree, et qu'il s'est efforcé d'inculquer à son écuyer, Dunk. Mais la rencontre de ce dernier avec un garçon étrange, qui se fait appeler l'Œuf, changera à jamais son destin.

Un an plus tard, Dunk et l'Œuf, désormais son écuyer, s'engagent au service de Ser Eustace Osgris, un petit seigneur acculé à la défaite par la Veuve Rouge. Leur mission, déjà ardue, va se compliquer du fait des relations qu'entretiennent les deux forces en présence !

George R.R. Martin, scénariste et producteur de nombreux films et feuilletons de télévision, est également l'auteur chevronné de romans à succès parmi lesquels la série du Trône de Fer dont douze volumes sont déjà parus chez Pygmalion (Le Trône de Fer, Le Donjon rouge, La Bataille des Rois, L'Ombre maléfique, L'Invincible Forteresse, Les Brigands, L'Épée de feu, Les Noces pourpres, La Loi du régicide, Le Chaos, Les Sables de Dorne et Un festin pour les corbeaux).

Prix France : 19,90 €
ISBN : 978-2-7564-0196-6



9 782756 401966

Pygmalion

Extrait de la publication