

# LA DETTE

THOMAS GEHA

*nouvelle dans l'univers du*  
*SABRE DE SANG*

© 2011, éditions Critic

*Avertissement : ce texte invoque des personnages importants du tome 2 du Sabre de Sang ; si vous ne souhaitez rien vous gâcher, lisez cette nouvelle après lecture du tome 2 ; il me semble qu'elle n'en sera que plus appréciée. Ceux qui ne lisent pas / ne liront pas les deux romans peuvent parfaitement apprécier ce texte indépendant de l'intrigue principale des livres. À leur intention, un petit lexique est mis à disposition en fin de nouvelle.*

*Merci à Mælig et Marie-Jeanne pour la relecture et les suggestions.*

# La Dette.

Cauzyr, royaume de Snad.  
An 730

La grosse théière en fer hurle sur la plaque métallique du fourneau. Elle siffle si fort que le vieux Snadien, soudain attentif, se lève. Ses articulations craquent, son visage se contracte, sa bouche s'entrouvre et laisse apercevoir une langue saburrable ; un signe de maladie. Sur le bord de table, près d'un tas de croûtes de pain survolé par une nuée de mouches agressives et bruyantes, il attrape un torchon sale, délavé, et s'en va empoigner l'anse usée de la théière. Quelques minutes plus tôt, un serviteur dervien a disposé des bols peints de motifs religieux devant trois personnes, deux femmes et un homme. Deux enfants, cinq et six ans environ, jouent dans un coin obscur de la pièce, s'inventent l'histoire d'un voyage où un mystérieux

Carmintrao – un Masque – sauve le roi de démons surgis du néant. Un autre serviteur, vêtu d'un sarouel et d'une tunique blanche, remet sa ceinture en place, et pose deux verres sur la table. Une dague courbe est coincée entre la bande de cuir et le lin snadien dont se compose la tunique. D'un geste sûr, il claque des mains. Les enfants tournent la tête, leurs yeux d'un noir brillant se fixent sur ceux de l'esclave, interrogatifs.

— Venez boire votre jus de rogas ! brame-t-il.

Sa voix, aussi rêche que le copeau fraîchement détaché du bois, fait frissonner le garçon et la fille. Ils abandonnent leur jeu, se lèvent, époussettent leur pantalon dix fois recousu, rejoignent les bancs et s'installent près de leur mère. Estampe Geba-Desso est tendue : au contact de la hanche de l'adulte, la fillette ressent un léger tremblement. Alors, elle observe la scène. Son autre mère, Aaren, fixe le vide dans son bol de thé que s'apprête à remplir un Dervien. L'attitude d'Arehl, son père, ne déroge pas à cette atmosphère silencieuse et pesante. Ses sourcils, dont les extrémités font des boucles, se froncent ; ses bras nus sont tendus. Ses poings fermés semblent vouloir frapper une cible indéterminée.

Le Snadien s'est rassis en bout de table, dans un fauteuil en osier. Il s'y balance vaguement, le bois grince sous la pression. Son sourire malade effraie la jeune Carmintrao. Elle croit aux démons et se figure que si jamais elle devait en observer un dans sa vie, celui-ci prendrait le visage de cet homme au visage ridé, couvert de croûtes purulentes.

Les bols sont remplis. Les nattes de bambou

## La Dette

couvrant le sol craquent sous les pas du serviteur.

— Maintenant, buvez ! ordonne le vieux maître de maison.

Il sourit ; dévoile des dents pourries. Un frisson parcourt le dos de la cadette de la famille Carmintrao ; la terrifie.

Sa petite main empoigne le verre où stagne l'épais jus de rogas et son regard croise le regard d'Aaren. Les pupilles de la jolie femme sont tristes et semblent lui dire au-revoir.

\*\*\*

### *Deux semaines plus tôt.*

Arehl observe trente seconde le Masque, protecteur du clan Geba-Desso, occupé à nettoyer les toiles de son garock ; et hésite. Vêtu d'un pantalon en lin, torse nu, son facial de bois plaqué sur le visage, il est concentré à sa tâche.

Astragal pointe ses rayons sur la figure d'Arehl. Ses yeux clignent. Il les ferme une minute et écoute les bruits du Kiffour, quartier où la troupe de nomades a pu installer provisoirement son camp. La capitale snadienne bourdonne, comme d'habitude. Les jeux de théâtre en sont à leur apogée. De nombreuses troupes ont rejoint Cauzyr au début du mois. Certaines, comme celles des Carmintraos, proposent des spectacles de qualité, mais il reste néanmoins difficile de se faire une bonne place. Depuis l'ascension au pouvoir de Tiric Sherna, certaines troupes sont assujetties, et placent une nauséabonde propagande au centre

**Thomas Geha**

de leurs pièces. Ainsi, les Carmintraos, peu réputés pour leur malléabilité, se retrouvent-ils à montrer leurs talents dans des lieux peu fréquentés, peu rémunérateurs. C'est bien le problème d'Arehl ; son influence grandissante dans le clan lui a permis de prendre une seconde épouse, Aaren, sœur d'Ardent Geba-Desso, leur chef. Ce petit bout de femme, dès l'enfance, l'a toujours fasciné ; tout comme Estampe au début de leur union, bien qu'elle soit née au sein d'un autre clan. Arehl aime sa femme, bien sûr, mais son mariage avait été une convenance, un pacte signé avec les Marijan, dont la réputation devenait intéressante. Famille encore jeune, celle-ci était parvenue, cinq ans plus tôt, à sa dixième génération et gagnait ainsi le droit d'accoler un nouveau nom au sien. Après moult tractations, elle avait obtenu des Geba-Desso la moitié du sien, de son prestige. Ainsi, appelait-on désormais cette famille les Marijan-Geba. En outre, si le Masque des Geba-Desso venait à mourir, les Marijan-Geba seraient dans l'obligation de leur offrir un nouveau-né qui serait élevé par Arehl et Estampe. Quant à la première née d'Arehl, elle se marierait un jour avec membre des Marijan-Geba.

Bien sûr, n'importe quel Carmintrao peut, s'il le souhaite, s'unir à n'importe qui, et très peu de mariages se soldent par de tels accords politiques. Arehl, lui même adopté dès sa plus tendre enfance par le clan Geba-Desso, commence à sentir sur ses épaules tout le poids de cette tradition. Un jour, il succédera à Ardent ; et dès à présent, tout son clan le regarde déjà avec cette pensée.

L'arrivée de Tiric Sherna au pouvoir le ronge.

## La Dette

Il n'y a pas de place pour les Carmintraos dans ce nouveau monde ; ainsi la survie de son clan devient un effort quotidien. La peur des soldats de sang, hommes de main de l'empereur, gonfle dans les rangs ; un silence de vaincus règne dans les garocks. Les Carmintraos craignent pour leur liberté de mouvement. Un seul mot de Tiric Sherna, et leur nomadisme ressemblera à de l'histoire ancienne. Peu de Carmintraos accepteront de s'en retourner au pays, à Modajero, la capitale, et de rester sur place. Pour l'heure, le peuple d'Arehl reste tranquille ; rien dans leur histoire n'en a jamais fait des guerriers avides de conquêtes et de territoires, leur mentalité a toujours été pacifique – mais pas soumise : quand il avait fallu se défendre, les Carmintraos s'étaient serrés les coudes. Dans leur culture, il est de coutume d'affirmer en toute ironie : « le continent nous appartient » ; parce que pas un royaume ne peut jurer n'avoir aucune troupe sillonnant ses terres... Autrefois, Snad avait été une terre bénie, Cauzyr en particulier. Le cosmopolitisme de la cité et son goût pour les jeux faisaient le bonheur des saltimbanques. Cette époque était révolue, bien qu'en apparence tout parût normal au voyageur de passage...

Arehl secoue la tête ; il n'a pas le choix. Son prestige, sa capacité à aider le clan, entrent en ligne de compte dans sa réflexion. Il ne pense qu'à cela, ne doit penser qu'à cela. Mais depuis deux semaines, les portes se ferment invariablement devant lui et les siens. Trop subversifs, vous êtes trop subversifs, leur répète-t-on. Ils ne gagnent plus assez d'argent pour espérer nourrir correctement leurs familles.

**Thomas Geha**

Un organisateur des jeux, un certain Rakem Tobal, pris de pitié, a donné une adresse à Arehl. Il sait qu'un vieil homme, riche, cherche quelqu'un pour une affaire. Le Carmintrao se doute bien qu'il n'y a rien de très reluisant derrière. À un moment, il a voulu se confier au Masque. Il le regarde encore mais ne s'y résout pas.

Pour tout dire, Arehl comprend qu'il vaut mieux se taire. Et assumer seul sa décision.

Un instant, le Masque se retourne vers lui et l'observe en retour. Il reste ainsi, immobile. Son hanko de bois, à la bouche grossièrement taillée en un « o » de surprise figée, ne laisse jamais filtrer un mot. Pourtant, Arehl se sent mis à nu, pelé comme une orgle à pulpe. Arehl fronce les sourcils et se détourne du protecteur, avec la nette impression que celui-ci a lu en lui comme à livre ouvert. Il se sent perdre pied.

\*\*\*

Le cœur du Kiffour, véritable ville dans la ville, regorge de bizarreries, dit-on. La place du marché, que tout le monde surnomme La Dette Kaldienne, est envahie de marchands venus de tous horizons. Un chimoun kampien, enturbanné, y a installé un enclos où se reposent de dociles draguins bleus. Arehl observe le dresseur, en pleine tractation avec des soldats de sang, menés par un Shao d'allure noble. Ce dernier fait de grands gestes à l'adresse du Kampien qui reste stoïque, les bras croisés. Sans doute le prix réclamé ne convient-il

## La Dette



pas aux hommes de l'empereur. Depuis quelques mois, celui-ci convoie des tonnes de richesses vers Balajer, et encadre ses convois de draguins bleus. La majesté et la puissance des bêtes permettent d'éviter les hordes de pillards sur les routes. Un seul coup de queue d'un animal peut balayer une troupe entière ; et les dresseurs savent comment stimuler les nerfs de l'animal. L'empereur aurait très bien pu les réquisitionner mais on raconte qu'il préfère ne prendre aucun risque avec Cauzyr. Il a soumis la cité, qui représente un symbole très fort pour lui : celui de son ascension. Ainsi, il désire la préserver pour mieux s'en servir.

Sur la longue place se succèdent des dizaines d'enclos ; la plupart renferment des kaldrins, que surveillent d'attentifs bergers. Certains d'entre eux cisailent les fourrures et les vendent aux tisserands. Arehl aperçoit aussi de hautes cages où volettent et jacassent en désordre des Leijs, des Waqueuteus jaune et bleu (espèce fort rare) et des ibas à longues pattes ; dans d'autres, moins hautes, des hostaries bien dodues picorent une terre jonchée de graines d'imhal. Un amas d'acheteurs – aussi bien de simples habitants que des commerçants – se pressent devant les barreaux et observent les volatiles. Ils font leur choix dans un brouhaha infernal ; Arehl se demande comment le marchand, un paysan snadien aux yeux très noirs, s'y retrouve. Au bout de la place, le jeune Carmintrao distingue le bureau du Collecteur. Derrière celui-ci, se dresse une grande yourte, pour le règlement d'affaires privées ; sur ses flancs se dessine le visage de Kaldu, le dieu tout puissant des snadiens. Le

**Thomas Geha**

Collecteur représente Kaldu ; mieux encore, La Dette Kaldienne appartient à cet ordre religieux qui loue l'endroit aux marchands et prélève sa dîme sur les ventes. Une grosse dîme.

Arehl traverse la place, qui empeste les matières fécales diverses, longe l'emplacement d'un marchand de bois ; il a plu la veille et les rondins de firtrao dégagent une odeur de miel mélangée à celle de plantes humides, que le Carmintrao ne trouve pas désagréable. Enfin, il se place dans la file qui patiente devant le représentant de Kaldu. À cette heure très matinale, les tractations n'en sont pas encore à leur apogée et Arehl se retrouve rapidement face au vieux collecteur.

Un frisson lui parcourt l'échine ; le Snadien ne respire pas la santé, son visage est couvert de bubons et une toux sèche lui arrache les poumons par moments. Il ne respire que par son nez épaté qui siffle plus fort qu'une théière en ébullition. Il ne lève même pas la tête quand Arehl se présente devant lui, il continue d'inscrire sur un parchemin, à l'aide d'une plume trempée dans l'encre de banneh, des signes incompréhensibles.

— Posez sur le bureau votre acte d'achat, que je regarde ce que vous devez à Kaldu, dit le Collecteur.

Gêné, Arehl ne répond pas aussitôt ; ses lèvres tremblent un peu puis il se lance, d'une voix douce :

— Rakem Tobal m'envoie vers vous...

Les doigts du vieillard se contractent, arrêtent de courir sur le parchemin ; il lâche la plume et relève la tête vers un esclave dervien qui, visiblement, est là pour surveiller le bon déroulement des tractations.

## La Dette

Ce dernier opine de la tête puis place ses mains en porte-voix :

— Reprise de la Collecte dans dix minutes !

Dans la file, des marchands râlent, bougonnent, invectivent, menacent le Dervien. Ils n'ont pas que ça à faire, attendre ! Puis les hommes s'éparpillent. En l'absence du Collecteur, ou sur son ordre, ils n'ont pas l'autorisation de fouler le périmètre réservé.

Le Snadien regarde fixement Arehl.

— Suivez-moi sous la yourte.

\*\*\*

Arehl ressent une profonde humiliation. Peut-être, pense-t-il, aurait-il dû s'en ouvrir à Ardent, à ses deux femmes, ou au Masque... et ne pas écouter Rakem Tobal.

Petit à petit, il a compris la nature du piège. Oh, les scrupules ne l'ont jamais réellement encombrés, mais il admet que Dajimir le Collecteur lui a confié un très sale travail. En échange, il lui a promis une jolie somme en qih. Les idées se bousculent dans sa tête ; bientôt Aaren possédera une belle robe, confectionnée par les meilleurs tisserands de Cauzyr ; bientôt son coffre sera assez rempli pour qu'il n'ait plus à se tracasser sur la nourriture, et ses enfants seront à l'abri du besoin ; Estampe, elle... il lui offrira des onguents shaos, des parfums, et de la teinture ocrée pour ses longs cheveux. Ardent, bien sûr, veille à ce que son clan ne soit jamais aux abois ; bien sûr, les carmintraos partagent le fruit de leur labeur ; mais lui, Arehl, futur chef de

**Thomas Geha**

clan, se doit de prouver son autonomie, se doit de montrer ses prises d'initiatives, se démarquer des autres.

Ardent, durant sa jeunesse, est aussi passé par là. Il connaît les difficultés, les écueils de cette situation. Souvent, ils discutent de l'avenir d'Arehl mais depuis quelques temps, malgré tout, celui-ci se dérobe. Le chef des saltimbanques met cela sur la morosité ambiante. Arehl seul comprend à quel point il se trompe. Un proverbe de son peuple dit en substance : « qui mord la queue d'un harull perd son garock » ; Arehl ressent cela : il s'avoue commettre une erreur, met les pieds dans le plats quand même, sachant qu'il s'en repentira aussitôt. De beaux paradoxes.

Tout en préparant ses couteaux dans son garock, il ne cesse de soupirer sans s'en rendre compte. Aaren, à l'autre bout de la table, occupée à coudre des habits de scène, l'observe, les yeux curieux. Estampe, quant à elle, est partie à une fête, accompagnée des enfants, dans le garock d'Argadel. Lui et sa femme célèbrent les quatre ans de leur fils, très ami avec Yhaïr, celui d'Arehl et Estampe.

— Que fais-tu ? souffle Aaren, après avoir longuement hésité à parler.

— Rien. J'aiguise mes couteaux.

— Tu sors ?

Arehl soupire une nouvelle fois. Il n'a pas envie de lui répondre ; mais il préfère ne pas éveiller ses soupçons.

— Je vais aller dans le Kiffour... faire le tour des tavernes et tenter de négocier quelques spectacles.

## La Dette

— Armé jusqu'aux dents ?

Arehl ricane. Hausse les épaules.

— Bien sûr, armé. La nuit, là-bas, mieux vaut se prémunir.

— Je n'aime pas ça. La journée est plus sûre.

— Et la nuit bondée d'ivrognes ; il est plus facile de sceller des accords autour d'alcools.

Aaren esquisse une moue peu convaincue. Ses yeux se plissent.

— La nuit, ici, est surtout remplie de morts. C'est bien connu.

Arehl ne peut empêcher un léger sourire de glisser sur ses lèvres. Il a toujours aimé la verve de sa femme. Il l'a toujours aimée. En outre, il sait combien, sans qu'elle s'en rende compte, elle est dans le vrai. La nuit sera remplie de morts. Mais il agit de la sorte pour elle, pour gagner son amour. Il sait qu'elle n'est pas amoureuse de lui et il le regrette. Oh, il sait également qu'elle ne se sent pas malheureuse ! Qu'il l'ait choisie la rend fière ; qu'elle l'ait accepté le rend fier. Ils ont, l'un pour l'autre, un grand respect. Cependant, cette situation frustré Arehl. Pour gagner son amour, il doit se surpasser, devenir un guide. Avec Estampe, il n'a jamais connu ce genre de gêne : elle lui est dévouée corps et âme ; elle l'aime à la folie. Pourtant... il ne deviendra un bon chef de clan qu'en se sentant pareillement aimé de ses deux femmes. Il le sait.

\*\*\*

**Thomas Geha**

— Elle est laide mais elle a une de ces paires de seins ! ricane l'homme à la figure de son voisin.

— C'est une Kampienne, rétorque l'autre. Elles ont toutes du poil au menton. Je ne sais même pas comment tu peux poser tes lèvres là-dessus sans vomir. Autant baiser un vieux harull paralysé.

Le garde crache par terre. Le dégoût se lit sur son visage austère, blanc comme un linge. Son comparse se tord de rire, pas vexé par la réplique de son ami.

— Les Derviennes sont rares par ici.

— C'est pas une raison pour forniquer avec n'importe quoi, et je te signale...

La sentinelle n'a pas le temps de finir sa phrase : un couteau se loge dans sa gorge. Il s'effondre. Éberlué, son compagnon lève les yeux. Lève à peine les yeux, en vérité. Une autre lame fend la nuit et se fiche dans sa poitrine. Un petit cri, rauque, s'expulse de ses poumons, mais Arehl se tient déjà devant lui et lui masque la bouche de ses doigts musclés. D'un geste sûr, il lui retourne la tête. Le craquement, sonore, n'a visiblement alerté personne. Le Dervien s'effondre sur le sol terreux, près de la grille qu'il protégeait. Arehl souffle, se baisse, et récupère une clef dans la main de sa dernière victime. En se relevant, ses oreilles perçoivent un bruit, comme une pierre qui dégringole le chemin. D'un mouvement de tête, il scrute l'obscurité et, de ses doigts, éteint la lampe de bois-immortel accrochée à la grille. Encore suspicieux, après avoir récupéré ses couteaux sanguinolents, il reste immobile. Non loin dans la rue, derrière un taillis de gosars épineux en fleurs,

## La Dette

il distingue une ombre. Pas de chance, peste-t-il en silence. Il va devoir s'occuper du témoin. Et s'il s'agit d'un enfant ?

L'ombre sort de sa tanière, avant qu'il n'esquisse un premier pas ; un frisson parcourt le dos du Carmintrao. Même dans le noir, il n'a aucun doute sur l'identité de son suiveur : le Masque. Celui-ci, silhouette longiligne, s'approche de quelques pas puis s'arrête brusquement, comme planté sur le chemin. Ses yeux fixent Arehl ; Arehl le fixe en retour. Le Masque hoche du bout du crâne, comme s'il lui donnait son assentiment. Arehl courbe alors le dos, penche la tête en avant, pour le remercier. Le protecteur du clan l'a suivi, pour couvrir ses arrières, le protéger. Comment a-t-il deviné ? Son peuple prête des pouvoirs surnaturels aux Masques : bien que d'une nature plus pragmatique que la plupart de ses compatriotes, Arehl n'est pas loin d'y croire vraiment. Quoi qu'il en soit, il considère le Masque comme tous les membres du clan le considèrent : avec un profond respect mêlé de terreur primitive ; et se dit que son approbation tacite se révèle un bon signe.

Arehl se retourne, prend le temps de cacher les corps derrière un bosquet d'épineux, file vers la grille, y insère la clef. Elle grince dans la serrure, pas suffisamment fort cependant pour alerter le voisinage et les habitants de la villa où il souhaite s'introduire. Le jardinet, passé la grille, renvoie les fragrances de parfums de fleurs. Un petit point d'eau, envahi de grenouilles et de nénuphars, réfracte la faible lumière des deux lunes, haut perchées dans le ciel légèrement voilé. Les gens qui

**Thomas Geha**

vivent ici, Arehl le sait, sont fortunés. Assez pour se payer des sentinelles – pas très vigilantes.

En lui griffonnant sur un bout de parchemin une adresse, et lui remettant une partie du salaire, Dajimir le Collecteur lui a juste ordonné :

— Tu trouveras quatre personnes dans la maison. Tue-les. Tous.

Arehl n'avait pas posé de questions, ni de conditions supplémentaires.

Devoir tuer ? Il est déjà passé par là... cette fois-ci, cependant, il pressent une différence subtile. Maintenant, dans la douceur de la nuit cauzyrienne, il regrette déjà ; mais ne peut reculer.

Aaren. Si son plan fonctionne, il pourra l'éblouir. Quel homme honnête et sincère ne rêve-t-il pas d'éblouir sa femme ? Il pourra...

Chimères... douces chimères... L'aveuglement ne le poursuit-il pas ? Trop tard pour cette question, il arrive devant les marches granitiques. Une fois gravies, le Carmintrao constate, avec une certaine surprise, que la porte d'entrée – haute et massive – est restée entrouverte. Quand il regarde à ses pieds, il voit un trou dans le carrelage en mosaïques : le pas est en réfection, la porte ne ferme plus pour cette raison. Il hausse les épaules, satisfait qu'on lui mâche le travail : un souci en moins.

La maison n'est pas plongée dans le noir ; un bac de bois-immortel enflammé diffuse une lumière orangéâtre dans la large pièce du rez-de-chaussée. Des ombres mouvantes courent sur les murs enduits de chaux. Outre ses capacités reconnues à se consumer très lentement, le bois-immortel ne dégage que très peu de fumée, qu'évacuent ici

## La Dette



des soupiraux grillagés. Une odeur résiduelle de cendres attaque tout de même les narines d'Arehl, malgré les efforts des résidents pour embaumer la pièce avec des essences de fleurs.

La gorge irritée, une envie d'éternuer en sus, Arehl se dirige vers le large escalier en pierre et, à pas feutrés, en entreprend la montée. D'après Dajimir, ses cibles dorment toutes dans la même grande pièce, à l'étage. S'il a dit la vérité, les égorger sera facile. Facile...

\*\*\*

*Deux semaines plus tard.  
Grande place du marché du Kiffour, Cauzyr.*

Yhaïr fonce se réfugier dans les jambes d'Aaren, accroche ses petites mains dans les plis de sa nouvelle robe, soyeuse. Au passage, il a touché de la hanche une hotte remplie de pains, qui vacille un instant mais finit par se stabiliser. Ayflambe, sa sœur, s'est quant elle cachée derrière Estampe. Arehl s'est figé, les poings serrés. Son cœur palpite ; il hoquette de surprise.

Des soldats de sang les entourent, un sourire moqueur aux lèvres. Deux Derviens et un vieux Snadien les accompagnent, un peu en retrait. Très vite, le Snadien, qu'Arehl reconnaît parfaitement, se met en évidence, croise les bras, froissant les manches de sa belle toge brodée.

— En voilà une surprise ! lance-t-il. Ne serait-ce pas Arehl Geba-Desso et sa jolie petite famille ?

Arehl se braque, pose une main moite sur un

**Thomas Geha**

rebord d'étalage. Quelques bulbes mauves de rito dégringolent et roulent sur le sol terreux. Estampe et Aaren lui lancent des regards interrogatifs. Le visage pâle, elles comprennent qu'ils sont tombés dans un traquenard. De quelle nature ? Elles ne savent pas. Arehl, ces dernières semaines, a été si secret, si fermé, que ses femmes l'ont pensé fatigué ou malade. Au fond, Aaren, elle, se doutait qu'autre chose le tourmentait.

— Que veux-tu, Dajimir ? répond Arehl, le timbre de voix chevrotant.

Le vieil homme malade s'approche de lui, accentue son sourire. Quand il parvient à quelques centimètres du Carmintrao, il lui souffle dans l'oreille, pour ne pas être entendu des autres :

— Tu me dois quatre vies, fjark.

Arehl frissonne ; il n'aime pas le ton – ni le contenu de la réponse – du Collecteur.

— Je ne te dois rien. La maison était vide.

— Allons, allons, ravale ta mauvaise foi où je te fais couper la langue sur le champ !

—... Je...

Arehl se tait. Il a parfaitement conscience d'avoir failli. Il observe les alentours. Nul n'osera leur venir en aide ; la peur des soldats de sang va au-delà de toute rébellion.

\*\*\*

Quand Arehl pénètre dans la chambre de ses cibles et qu'il aperçoit deux jeunes jumeaux dormir paisiblement, les visages de Yhaïr et de Ayflambe s'impriment dans son esprit. Un haut-le-cœur le

## La Dette

saisit. Des remords aussi. Incapable de passer à l'acte – il y a une différence entre tuer en défendant sa vie et le meurtre pur et simple –, malgré les deux sentinelles éliminées sans véritable regret, il s'approche de la couche du père et de la mère, secoue l'épaule du chef de famille, qui se réveille en sursaut. Arehl lui masque la bouche pour l'empêcher de crier.

— Je ne vais poser qu'une seule question, et vous allez y répondre. De votre réponse dépend votre vie. D'accord ?

L'homme, un notable snadien, la quarantaine à peine passée, hoche la tête. D'un coup sec, Arehl retire sa main calleuse. Sur sa couche, l'homme souffle de soulagement et attend la suite des événements.

— Pourquoi, articule lentement le Carmintrao, Dajimir le Collecteur veut-il votre peau ?

Les yeux de l'homme sont des billes luisantes tournées vers lui.

— Ce rokal... je suis contrôleur financier pour le Temple de Kaldu. J'ai mis au jour toutes ses manigances. Le Temple nommera bientôt quelqu'un à sa place, quand j'aurai transmis toutes les preuves. Il trompe les habitants du Kiffour, et son dieu, depuis trop longtemps déjà. Mais il peut se targuer d'avoir l'appui des soldats de sang. Voilà pourquoi l'affaire est compliquée à gérer.

Arehl se sent mal, son ventre bouillonne, ses tempes palpitent ; ses couteaux ne bougeront plus de leurs gânes. Cet homme n'a rien d'un monstre, bien au contraire. À sa manière, il souhaite aider son peuple. Arehl garde le silence un long moment.

**Thomas Geha**

Il entend la respiration de l'homme s'accélérer.

— Vous allez nous tuer ?

Le Carmintrao n'hésite plus, relâche la pression qu'il exerce sur le cou du Snadien.

— Non. Partez loin d'ici. Le plus vite possible. Dajimir engagera d'autres assassins.

— Nous le ferons.

Arehl s'éloigne déjà ; il est prêt à franchir le seuil de la porte de la chambre. Dans son dos résonne, une dernière fois, la voix de sa cible :

— Merci. Merci d'avoir épargné ma famille.

Le Carmintrao ne se retourne pas, reprend sa marche, et sort de la maison.

Dehors, près de la grille, le Masque l'attend. Arehl regarde le demi-dieu, s'attend presque à une remontrance, à voir jaillir des éclairs de ses yeux. L'homme au hanko s'approche de lui, pose une main sur son épaule. Il semble avoir deviné toute l'émotion qui étreint Arehl.

Côte à côte, ils font la route du retour ensemble. Quand ils rejoignent le camp des saltimbanques, ils se séparent. Le Masque ne répétera rien à personne, bien entendu, il n'est pas autorisé à parler à qui que ce soit. Les Masques sont assujettis au silence dès leur plus jeune âge. Mais, étonnamment, Arehl se sent soulagé de partager ses secrets. La grande force des Masques, songe-t-il en le quittant, est la pureté de leur silence.

\*\*\*

La femme d'Arehl, assise sur un harull, ne pleure pas ; sa terreur va bien au-delà des larmes. Les

**La Dette**

yeux révoltés, Ardent regarde la charrette tirée par l'animal. Sur les lattes de bois, quatre corps inertes sont alignés. Deux enfants, une femme, et un homme. Le chef de clan, livide, ne voit aucun signe apparent de blessures et se tourne vers sa sœur.

— Aaren ? interroge-t-il sans pouvoir articuler autre chose.

La jeune femme secoue la tête. Pas un son ne filtre de sa bouche. Tous les Carmintraos du clan commencent à affluer. Des murmures grondent, des pleurs déchirent la cohue. Le Masque, lui, vient se tenir près d'Ardent et serre les poings. Tout le monde le sait, le petit Yhair s'entendait particulièrement bien avec lui. Des larmes coulent sous son hanko.

— Aaren ? questionne à nouveau Ardent, la voix plus dure.

Celle-ci lève les yeux vers lui, avale sa salive avec difficulté. Ses yeux, pense Ardent, ne reflètent que le vide insoutenable de la mort.

— Dajimir le Collecteur ; il les a empoisonnés.

Ardent fulmine. Son crâne chauve rougit, ses tatouages semblent gonfler sur ses muscles.

— Pourquoi ?!

— Arehl... lui devait quatre vies, a-t-il affirmé.

La peine se lit sur les visages. Le désarroi aussi.

Le silence tombe sur les Carmintraos.

\*\*\*

*Trois semaines plus tard.*

**Thomas Geha**

Le Masque fend la foule qui assiste à une représentation indigente, dévouée à la gloire de l'empereur Sherna. Il s'arrête un moment et se retrouve fasciné par tant de bêtises. Un Tiric Sherna et un Kardelj Abaskar, son ennemi intime qu'il a tout fait pour rendre célèbre, s'affrontent benoîtement sur une scène mal dégrossie. Le Masque ressent de l'écœurement. Depuis que cet homme et son sabre magique sont apparus, tout va mal, l'équilibre de l'univers vacille. Cette sensation s'enracine profondément chez le protecteur Carmintrao. Il est heureux de quitter Cauzyr. Le départ est prévu pour le lendemain.

Alors qu'il rêve, il constate qu'un homme, d'allure guerrière, le détaille avec intérêt. On dirait un Shao. Par prudence le Masque s'éloigne et, à la faveur de la nuit, file vers son objectif : la villa de Dajimir le Collecteur. Sous ses manches se cachent de longues griffes artificielles, acérées comme des couteaux de chasse. Ce soir, il sait qu'elles vont bien lui servir.

Le Masque regrette amèrement de n'avoir pu aider Arehl et sa famille.

Mais Ardent, Aaren, et son peuple, pourront dormir tranquilles après cette nuit. Il se le jure. Tout le monde doit payer ses dettes un jour ou l'autre. Dajimir y compris.

## La Dette

## *Lexique pour ceux qui n'ont pas lu le sabre de sang*▶▶

**BALAJER** : capitale du royaume Shao.

**BANNEH** : encre entre le vert et le bleu, provenant d'une plante originaire des montagnes derviennes.

**CARMINTRAO** : royaume limitrophe du territoire shao et dont la capitale est Modajero. Le peuple carmintrao est un peuple aux coutumes particulières, basées sur le nomadisme. Peu d'entre eux sont sédentaires, la plupart sont des familles d'artistes sillonnant les routes.

**CAUZYR** : Capitale du royaume de Snad.

**FJARK** : sorte de poulet.

**GAROCKS** : chariots de diverses tailles qui peuvent tout aussi bien convoier des marchandises que des personnes. Moyen de transport le plus usuel sur le continent.

**HANKO** : masque porté constamment par les Masques carmintraos.

**HARULLS** : animaux servant de montures ; utilisés aussi pour tirer les garocks.

**KIFFOUR** : quartier de Cauzyr, royaume de Snad.

**QIH** : monnaie en cours sur tout le continent

**SNAD**: royaume situé sur la côte ouest du continent, soumis depuis si longtemps à l'empire qivhvien qu'il est très peu contrôlé par ces derniers. Sa capitale, Cauzyr, est connue pour son cosmopolitisme.

**KALDU** : dieu majeur du panthéon Snadien.

**Thomas Geha**

KALDRIN : sorte de mouton dont la peau épaisse est utilisée pour confectionner toiles, vêtements...

LEIJ: oiseau au plumage d'un bleu-vert marin.

ROKAL : félin de la taille d'une panthère au pelage roux, parfois jaune. Il pullule particulièrement dans le désert du royaume talaunien.

Retrouvez l'univers du Sabre de Sang aux  
éditions Critic :

Le Sabre de Sang 1 : Histoire de Tiric Sherna

Le Sabre de Sang 2 : Histoire de Kardelj Abaskar

En vente dans toutes les librairies.  
Cette nouvelle est diffusée **gratuitement**  
par LES ÉDITIONS CRITIC.



ÉDITIONS CRITIC :  
<http://editions.librairie-critic.fr/>

BLOG DE THOMAS GEHA :  
<http://gehathomas.wordpress.com>

