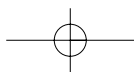
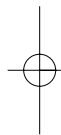


Warchild



Karin Lowachee  
**Warchild**

Ouvrage publié sous la direction de Olivier Girard



Si vous voulez être tenu au courant de nos publications, écrire aux auteurs,  
illustrateurs, ou recevoir un  
bon de commande complet, deux adresses :

**Le Béliâl'**  
**50 rue du Clos**  
**77670 Saint Mammès**  
**France**

**ou**

**[www.belial.fr](http://www.belial.fr)**

*Warchild*

© 2002 by Karin Lowachee

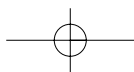
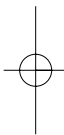
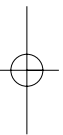
Traduit de l'anglais par Sandra Kazourian

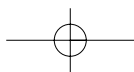
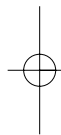
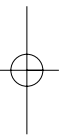
© 2009, le Béliâl', pour la présente édition

Illustration de couverture :

© 2009, Nicolas Fructus

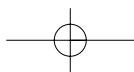
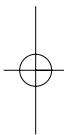
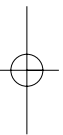






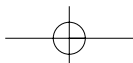
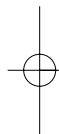
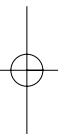
# Sommaire

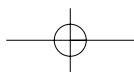
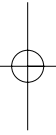
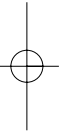
Remerciements .....	13
Première partie .....	17
Deuxième partie .....	59
Troisième partie .....	201
Quatrième partie .....	443





*À Winifred Wong et Yukiko Kawakami  
Pour les sushi, la paix de l'esprit et la retraite tranquille.*





## Remerciements

De nombreuses personnes ont, directement ou indirectement, contribué aux différentes étapes de la vie de ce roman. Je souhaite donc remercier, par ordre alphabétique :

– Les critiques de ce bon vieux DROWW<sup>(1)</sup> qui ont vu une partie des ébauches du bébé.

– Carole Dzerigian, pour la psychanalyse des personnages.

– Ma famille et mes amis qui ont supporté ma panique, pour leurs conseils, leur soutien, et leur assistance logistique. (Yo, Photographie des Lampes du Ghetto, « C'est tout bon. »)

– Les F.O.Giens : James Allison, Cecilia Dart-Thornton et Charles Coleman Finlay (un Sock Monkey également, qui m'a suggéré de participer au concours et m'a envoyé les infos).

– Sue Glantz, pour sa confiance inébranlable.

– Jaime Levine et Betsy Mitchell pour leur perspicacité éditoriale et pour avoir fait de cette première incursion une expérience si positive.

– Tim Powers, pour avoir vu le potentiel.

– Les Sock Monkeys (l'un des meilleurs groupes de critiques et d'auteurs) : Keri Arthur, Jan Corso, Caroline Heske, Steve Nagy, Sensei Steve K.S. Perry — mention spéciale à la bonne

---

(1). Del Rey Online Writing Workshop, atelier d'écriture en ligne de la maison d'édition Del Rey. (*N.d.T.*)

volonté dont il a bien voulu faire preuve pour partager son expérience des choses martiales et militaires — mais tous les SNAFU<sup>(2)</sup> à l'exception des extrapolations dramatiques sont de moi ; merci également à Marsha Sisolak et Jason Venter.

– Les Sporks (l'autre meilleur groupe de critiques et d'auteurs) : Angela Boords et ses Gars, Jennifer de Guzman, Mike Dumas, Roger « Jack » Eichorn, Elizabeth Glover, Meredith L. Patterson, Nancy Proctor, Keby Thompson, et Helene Vorster.

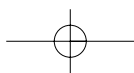
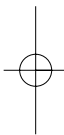
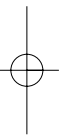
– Meinwen Tsui, pour toutes ces discussions au cours de week-ends arctiques qui ont nourri ma muse.

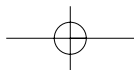
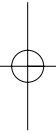
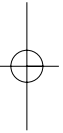
– Toutes les merveilleuses personnes à qui j'ai enseigné, avec qui j'ai travaillé, desquelles j'ai appris à Kangiqliniq. *Qujan-namiik nanurmit.*

Et, enfin, merci Ketchup, de la part de Moutarde.

---

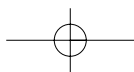
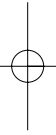
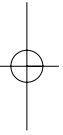
(2). L'acronyme anglo-saxon SNAFU (Situation Normal : All Fucked (ou Fouled) Up) se traduirait, grosso modo, par « tout est normal : rien ne va ». (N.d.T.)

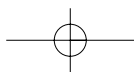
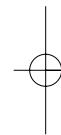






- première partie -





## 1.

Tapi sous la grille d'accès de service, tu ne vois pas leurs visages. La fumée s'insinue par les trous minuscules, vient couvrir sous ton nez, sur tes paupières, te force à retenir ton souffle, à cligner des yeux brûlants de larmes. Où qu'elle aille, la fumée est suivie de bruits de pas, lourds, violents, sur le pont, qui sèment les cris, les hurlements, les tirs.

Tu ne sais même pas quoi chercher, ou comment ; comment retrouver cette voix que tu as tellement besoin d'entendre entre toutes celles qui s'élèvent et retombent derrière cet écran. Cet abri. Ta lâcheté.

Pourtant, ce sont tes parents qui t'ont dit de te cacher s'il arrivait un truc de ce genre. Vous avez des exercices d'alerte, parfois même au milieu des somme-temps : la sirène se met à hurler, pap et mam prennent leurs armes et te font entrer dans le compartiment secret sous le plancher, et tu sais alors que tu fais ce qu'il faut, comme on t'a dit de faire. Le *Mukudori* peut être attaqué à tout moment, par des pirates, des aliens, ou même par le Warboy ; il faut rester caché, au cas où, comme tu t'y es entraîné. Quand la sirène s'arrête, pap et mam reviennent te libérer en disant : « Bon travail, Jos ! » Pap t'appelle son « brave petit soldat », et tu le crois. Ils sourient, te prennent dans leurs bras pour te sortir de la cachette, et ils semblent si fiers, si fiers que tu n'as pas du tout le sentiment d'avoir huit ans.

Mais cette fois, ils ne reviennent pas ouvrir le compartiment secret. La petite lampe jaune à l'intérieur clignote comme si elle avait un problème, allumée/éteinte, allumée/éteinte. Tu finis par fermer les yeux et te contenter d'écouter. Mais, comme l'a

dit pap, tu es sous la peau du vaisseau ; ici, tout est tranquille. On n'entend pas l'extérieur, et l'extérieur ne peut pas nous entendre. Tu es à l'abri.

Il fait trop sombre ; tu rouvres les yeux, tu lèves la tête, tu touches la lampe, tu palpes les murs rugueux, mais le temps s'écoule en clignotements jaunes et personne ne vient. Il commence à faire trop chaud, comme si on avait fermé les bouches d'aération.

Assis, les jambes toutes ankylosées d'être resté si longtemps dans ce petit espace, tu attends. Mais pap et mam ne reviennent pas. Tout est absolument silencieux ; tu as trop peur pour déverrouiller la trappe qui s'ouvre sur ta chambre à coucher. Pourtant, au bout d'un moment, il le faut. Il faut bien chercher à savoir pourquoi pap et mam ne sont pas revenus comme d'habitude à la fin de l'alerte. Ils n'oublient jamais. Pap t'époussette le derrière et t'ébouriffe les cheveux pendant que mam range les pistolets dans le casier. Ils croient que tu ne sais pas l'ouvrir. C'est à ça que tu penses lorsque tu te décides à ramper hors du compartiment et que tu te précipites de l'autre côté du lit. Tu glisses un œil par-dessus les couvertures en boule, mais il n'y a personne dans la pièce, et tu n'entends rien venant de la chambre extérieure non plus. Alors, escaladant ton lit, puis celui des parents, tu t'élances dans l'autre pièce pour aller chercher la chaise de l'ordi et t'en servir pour atteindre le cabinet. Vite, avant que quelqu'un entre.

Debout sur la chaise, tu tapes les chiffres que tu as vu pap et mam pianoter, tu appuies sur le bouton vert et tu attends. L'ordi du casier émet un bip, les lampes passent au vert ; tu saisis la poignée, tu tires. Un râtelier de pistolets apparaît. Tu ne sais plus très bien comment on s'en sert, mais tu trouveras ; tu as vu comment pap et mam faisaient sur le stand de tir. Pap et mam sont bons avec les armes. Pour des ingénieurs. D'après pap, tous ceux qui sont en âge de se servir d'une arme doivent savoir le faire, à cause de la guerre. Personne ne peut prévoir les attaques des aliens ou des symps comme le Warboy, et il arrive que les marchands tels que le *Mukudori* se retrouvent pris entre des vaisseaux strits et des cuirassés du Concentra ;

on ne peut jamais savoir. Les pirates sont encore pires : eux, ils aiment prendre des otages.

On n'est jamais trop en sécurité, avait dit mam en enfermant les pistolets dans le casier après un exercice.

Saisissant le plus petit, tu l' observes sous toutes ses coutures. Tu trouves la détente, la sécurité, et le minuscule poussoir qu'il faut amener devant « tir mortel ». Evan t'a expliqué à quoi servait chaque partie d'un pistolet, même s'il ne t'a jamais laissé en toucher un parce qu'il est plus grand que toi. Mais maintenant tu as une arme, tu peux défendre le *Mukudori* comme pap et mam. Sautant de la chaise, tu t'élances vers la porte pour y coller l'oreille, comme quand tu joues à cache-cache avec Derek et Evan.

Le bruit est étouffé à présent, l'odeur de fumée très discrète. Il vaut mieux ne pas sortir, rester caché dans la chambre et attendre. Oui, mais... Et si le vaisseau avait des ennuis et qu'il fallait évac ? Et si l'intercom était cassé et que tu ne pouvais pas entendre le capitaine ordonner le départ ? Et si pap et mam étaient retenus quelque part et qu'ils ne pouvaient pas revenir te chercher ? Les Strits et les pirates attaquent fréquemment les marchands. Mam dit que c'est parce que le Concentra est en guerre contre les Strits, et que les pirates sont avides. Et s'ils étaient là, dehors, en ce moment ? Tu sais bien que tu fais entorse au régl en passant cette porte, mais tu ne peux quand même pas rester assis comme ça alors que cela fait si longtemps et que personne n'est rien venu te dire ! Tu as une arme. Tu peux aider.

Alors tu ouvres la porte. Il faut tirer plusieurs fois, et ça fait de plus en plus de bruit. Mais enfin tu te faufiles dans le couloir, en te crispant à chaque son. Au coude, des voix crient des mots que pap t'a dit de ne jamais répéter. Un bruit de tir pulsé rebondit vers toi. Quelqu'un tombe : c'est Derek. Ce dernier quart or à peine, vous jouiez encore ensemble dans le gymnase, et maintenant il est là, sur le pont, à te regarder ; en fait, non, il ne te regarde pas. Il saigne de la tête et ne bouge pas. Le hurlement continue, mais ce n'est pas la sirène, c'est la mère de Derek. Même distordu, on reconnaît son accent martien.

Et puis elle se tait. Une silhouette en combinaison apparaît au coin. Tu ne vois pas son visage. Elle porte un casque sans rien d'écrit dessus, pas comme ceux du *Mukudori*, et une armure de combat toute fine. Tu la regardes.

Et tu restes là, figé, les yeux rivés sur elle, tandis qu'elle s'approche, noire et brillante avec son visage réfléchissant barré de cicatrices, comme une créature sortie d'un vid. Elle porte un gros pistolet. Un fusil. Elle prend son temps, et d'une voix creuse, qui ne semble venir de nulle part autour de l'endroit où devrait se trouver sa bouche, dit : « Petit. » Elle vient vers toi comme si tu n'étais pas une menace, enjambe Derek qui gît, immobile, le regard fixe, puis s'approche en étalant du sang partout sur le pont ; Cap serait très, très fâché.

D'un seul coup, tu es sourd.

L'arme levée, tu tires sur la créature, en plein dans la poitrine. Tu ne sais pas comment tes doigts ont trouvé le poussoir et la détente, mais le petit pistolet fait « pop pop » entre tes mains, crachant deux pulsations rouge vif, brûlantes, qui transpercent l'armure de la créature et la jettent sur le pont.

Deux autres surgissent à l'angle du couloir, plus rapides encore.

Ta main tressaute à nouveau, comme saisie de spasmes, et les créatures s'enfuient sous une pluie de rouge. Tu tournes les talons et te mets à courir. L'espace est redevenu bruyant, soudain. Tu n'es plus sourd. Des bruits de pas te poursuivent. Les créatures te talonnent. Mais tu connais tous les escaliers de secours et tu les empruntes en glissant, les chevilles croisées sous le rail, comme tu l'as fait cent fois, en jouant.

Quelque part en route, tu as perdu l'arme. En descendant l'escalier.

Imbécile, imbécile de Jos ! Des cris te parviennent du pont de l'équipage qui se trouve au-dessus, et de la salle des moteurs en bas. Tu te retrouves sur la passerelle de commandement. Cap aurait dû être là. Fuyant les couloirs principaux, tu t'en-gouffres dans des recoins découverts par des années d'exploration en pensant à la meilleure cachette de toute la galaxie. Tu te faufiles dans le conduit d'entretien et te recroquevilles dans l'ombre, priant pour que le vaisseau ne perde pas d'un coup sa

gravité, ce qui enverrait la grille que tu as délogée sur le pont. Une odeur de fumée te parvient ; tu tentes de ne pas respirer.

Le *Mukudori* est en train de mourir. Le bourdonnement grave et régulier de ses contrôleurs atmosphériques s'interrompt dans une plainte. Tu connaissais ce mot, *mourir* ; à présent, tu l'as vu. Quelque part, Simone crie : « Non ! » Tu entends Hasao appeler Johann, puis tous les silences qui suivent, les silences qui rampent vers toi de tout le vaisseau, pont par pont, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien, excepté le bruit de ta respiration.

Mort dans l'espace.

Tu as perdu l'arme. Tu as perdu l'arme, et maintenant tu n'as rien pour te défendre. Vas-tu t'asseoir et attendre que les créatures quittent le vaisseau et le fassent exploser ? Mam dit que c'est ce que font les pirates. Et les aliens aussi, d'ailleurs, parce qu'ils n'aiment pas faire de prisonniers. Vas-tu sortir et chercher Cap, tes amis, ta famille ? Pap et mam ne savent pas où tu es. Tu n'aurais pas dû quitter le compartiment secret. Tu n'aurais pas dû t'éloigner autant, parce que maintenant, s'ils te cherchent, ils ne te retrouveront jamais. Tu es dans la meilleure cachette de la galaxie.

Impossible de respirer. Le conduit se remplit de fumée. Les yeux fermés, tu te couvres la bouche avec le bas de ton sweat-shirt, mais ça ne sert à rien. Tu te mets à tousser, d'énormes quintes déchirantes qui te donnent l'impression que tes poumons vont te sortir par la bouche pour finir sur tes genoux.

La grille s'ouvre. Une grosse main gantée t'attrape et te traîne vers les lumières rouges clignotantes qui signifient que le vaisseau a besoin d'aide. Tu ne peux pas arrêter de tousser, malgré les mains qui te pincent et te palpent partout, même dans les endroits que personne n'est jamais censé toucher ; pap te le disait chaque fois que vous débarquiez sur une station et que tu allais dans les divertisalles avec les autres enfants. Mais ces mains poussent et fouillent et pap n'est pas là pour entendre ta voix. Tu rues, tu balances tes poings, alors les mains te frappent. Les créatures se mettent à te donner des coups de pieds en te hurlant d'arrêter ça ou ils t'abattent. Choqué, tu t'immobilises enfin.

« Il a pas d'arme, dit l'une.

– Il en avait. C'est lui qui a tué Martine. »

Elles te frappent à nouveau. Tu gardes les yeux rivés sur leurs bottes. Le pont est froid contre ta joue. Tout là-haut, bloquant la lumière, les créatures continuent leur conversation distante et caverneuse. Tu clignes des yeux, et quelque chose coule en te voilant la vue de rouge.

« Y va s'en sortir. Il est fort.

– Ouais !

– Pis y va grandir. Quel âge il a, six ans ?

– Hé, petit, t'as quel âge ? »

On te pousse dans le dos. Tu ne peux pas répondre.

« Regarde sa plaque. »

La main gantée descend vers toi et te gifle alors que tu tentes de rouler hors d'atteinte. La tête te tourne, tu ne vois plus très clair. Le gros gant s'enfonce sous ton sweat-shirt et en tire sèchement le disque suspendu par une chaîne autour de ton cou. Le casque réflecteur, qui ne laisse rien deviner des traits qui se trouvent derrière, s'approche, étudiant ton visage sur le badge et toutes les informations qu'il contient, au cas où tu te perdrais en station et qu'il arrive quelque chose à tes parents ou au vaisseau. Quelque chose est arrivé, oui. Mais ces gens-là ne sont pas les bons. Ils ne vont pas t'aider.

Dans le casque, tu aperçois tes yeux. Deux trous noirs.

« Huit. Il est petit, pour huit ans.

– En tout cas, y sait se servir d'un P-90 !

– Ouais. Falcone va vouloir le voir, c'est sûr. »

La main laisse retomber le disque d'identification, t'empoigne par les cheveux pour te soulever la tête et la faire tourner d'un côté et de l'autre, puis t'ouvre la bouche de force et regarde à l'intérieur. Tu mords. La créature te gifle à nouveau.

Violemment.

« Y finira bien par se calmer, à force de prendre des coups. »

Et c'est la dernière chose que tu entends.