



Karin Lowachee

WARCHILD



Extrait de la publication

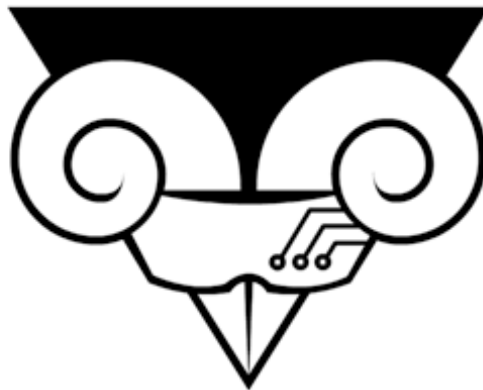
Warchild

Karin Lowachee



Le Béliat' vous propose volontairement des fichiers dépourvus de dispositifs de gestion des droits numériques (DRM) et autres moyens techniques visant la limitation de l'utilisation et de la copie de ces fichiers.

- Si vous avez acheté ce fichier, nous vous en remercions. Vous pouvez, comme vous le feriez avec un véritable livre, le transmettre à vos proches si vous souhaitez le leur faire découvrir. Afin que nous puissions continuer à distribuer nos livres numériques sans DRM, nous vous prions de ne pas le diffuser plus largement, via le web ou les réseaux peer-to-peer.
- Si vous avez acquis ce fichier d'une autre manière, nous vous demandons de ne pas le diffuser. Notez que, si vous souhaitez soutenir l'auteur et les éditions du Béliat', vous pouvez acheter légalement ce fichier sur notre plateforme **e.belial.fr** ou chez votre libraire numérique préféré.



e-Bérial'

Ouvrage publié sur la direction d'Olivier Girard.
Traduit de l'anglais par Sandra Kazourian

Titre original : *Warchild*

ISBN : 978-2-84344-375-6

Code SODIS : en cours d'attribution

Parution : août 2011

Version : 1.2 — 22/08/2011

Illustration de couverture © 2009, Nicolas Fructus

© 2002 by Karin Lowachee

© 2009, Le Bérial', pour la première édition française

© 2011, Le Bérial', pour la présente édition

*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 DROWW¹ 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.

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

– 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 volonté dont il a bien voulu faire preuve pour partager son expérience des choses martiales et militaires — mais tous les SNAFU² 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. *Qujannamiik 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 courir 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'engouffres 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.

2.

Une puissante nausée causée par un grand saut dans l'espace te réveille en sursaut. Tu es aveugle.

Mais soudain des lumières brûlantes te frappent en plein visage. Quelqu'un crie. Des ombres se forment dans la lumière : c'est Adalia, qui tend les bras vers toi. Un homme l'entraîne à l'extérieur avant même que tu aies pu t'asseoir. La porte claque, rapide, brutale, comme un coup de hachoir, et les ténèbres t'engloutissent. Tout autour de toi, de chaque coin de la pièce, s'écoulent les gémissements.

Adalia, la toute petite. Adalia, qui a quatre ans.

« Qu'est-ce qui se passe ? »

Ta voix n'est pas ta voix. Elle paraît fluette et résonne dans la pièce obscure. Tu as froid. L'air est chargé d'odeurs métalliques, fétides. L'obscurité, dense, solide, semble campée autour de toi. Mais après tout il y a peut-être un grand ici ; un grand qui sait des choses.

« Des pirates », répond quelqu'un.

Tu t'assieds en reniflant, tu te frottes les yeux et tu sens un truc collant. « Evan ? Evan, où tu es ? »

– Ici. Viens par là, Jos. »

Evan et son frère Shane te gardent quand vos parents passent leurs quartiers libres ensemble. Evan te tyrannise un peu, parfois ; il fait tomber de la nourriture sur tes vêtements ou te force à sauter pour attraper le jouet qu'il tient au-dessus de sa tête. Mais maintenant il te guide d'une voix douce, jusqu'à ce que tu trouves sa jambe, puis son bras, et que tu le serres, fort, pour ne plus le lâcher. Evan a douze ans. Il n'est pas encore adulte, mais il est fort ; il pourra te protéger si cet homme revient.

« Où est-ce qu'ils ont emmené Adalia ? »

– Je ne sais pas. » Il s'interrompt. « On est sur leur vaisseau.

– C'est des pirates alors ? Pas des aliens ? »

Ta voix semble stridente. Evan te caresse la tête et le dos, sans s'arrêter.

« Ouais. »

D'autres viennent à lui. Ils ont tous moins de douze ans. Tu reconnais les voix : Tammy, Whelan, Sano, Paul, Indira, Kaspar, Masayo... tous s'attourent autour d'Evan et toi, vous

touchent, cherchent du réconfort, frissonnent tout comme toi, reniflent, pleurent, terrifiés.

Maintenant que tu n'es plus seul, tu as encore plus peur. L'anxiété de tous les autres vient s'ajouter à la tienne ; ton cœur bat fort, tes entrailles frémissent, tu n'oses pas demander où sont pap et mam. Evan, qui d'habitude a une si grande bouche et t'ébouriffe parfois brutalement les cheveux dans le gymnase, est à présent silencieux, comme il ne l'a jamais été, de toute ta vie. Qu'a-t-il vu ? Qu'est-il arrivé au *Mukudori* ? Mais tu ne peux pas le lui demander. Evan te caresse doucement et ne parle que pour répondre à tes questions.

Mais trêve de questions. Tu te blottis contre tous les autres, tous ceux qui restent encore, et tu tâches plusieurs heures durant de t'endormir.

3.

Dans ce rêve, tu es à la maison. Mam te borde en murmurant « mon petit oiseau », comme elle appelle pap « mon tourtereau » — un jeu de mot avec le nom du vaisseau : elle t’a expliqué que « mukudori » signifiait « étourneau ». Mon petit étourneau. Tu t’endors comme toujours dans le ronronnement de la propulsion du *Mukudori*, comme un chant qui porte avec lui le son léger de la discussion que tes parents tiennent à mi-voix lorsqu’ils pensent que tu dors. Parfois, mam s’assied près de toi et te frotte le dos, et même si ses mains sont sèches et rugueuses, son contact léger te rend vite somnolent. De temps en temps, pap te chante une chanson. Sa voix n’est pas vraiment formidable et il t’arrive de t’endormir sur leur éclat de rire, et la voix de mam qui dit : « Tu vas le rendre sourd ! »

Tu rêves...

Mais une lumière dure te réveille à nouveau. L’homme est revenu avec Adalia, qu’il jette sur le sol près de toi. Elle a le sweat-shirt tout déchiré, le visage maculé de larmes. Tu tentes de la toucher, mais l’homme entre et s’empare de toi. Evan refuse de te lâcher et reçoit un coup qui le fait tomber en arrière, l’œil tout gonflé. Tu te mets à hurler, à ruer, mais l’homme t’entraîne quand même dehors. La porte se referme dans un claquement sourd, étouffant les cris derrière toi. Il pousse un juron et te tire par le bras, si fort que tu penses que tes os vont casser. Tu aperçois, non sans satisfaction, des zébrures écarlates sur son bras, à l’endroit où tes ongles se sont enfoncés.

Il te soulève à bras-le-corps et descend le couloir : des boyaux noirs, sales, humides, pas du tout comme dans le *Mukudori*. Les cloisons grises sont tachetées de rouge terne. Des cicatrices de tirs pulsés découpent des motifs anguleux sur les portes et les numéros de pont jaunes. L’élév gémit, grince, empeste la sueur et l’acier. L’homme t’emmène dans une pièce minuscule, nue, très éclairée, et t’abandonne là. Tu t’adoses à une encoignure en te frottant les bras, et tu regardes autour de toi. Mais il n’y a rien à voir. Ce n’est pas la maison. C’est un cauchemar, et tu ne peux pas te réveiller.

Un autre homme entre alors dans la pièce. Il est grand, les cheveux argentés coiffés en brosse, et ses yeux bleus, dans son visage lisse, t’observent calmement sans ciller pendant une longue minute. Puis il s’approche et fait rouler tes cheveux entre ses doigts comme tu as vu mam le faire avec de la soie au cours des promenades en station.

« Jolie couleur, commente-t-il. On dirait une zibeline. »

Tu ne peux pas reculer. La cloison se dresse fermement derrière toi, tel un garde. L'homme te touche la joue, la frotte, comme il l'a fait avec tes cheveux, te saisit par les oreilles et plante son regard dans le tien, sans cligner des yeux, toujours pas, pas une seule fois. Ses iris bleus ressemblent à des flammes de soudage. Il inspecte l'intérieur de tes oreilles, écarte tes cheveux mèche à mèche, te force à ouvrir la bouche, y glisse les doigts, appuie sur tes gencives. Tu te mets à tousser et, les yeux pleins de larmes, tu tâches de réprimer tes hauts-le-cœur parce que tu sais que si tu le mords, cet homme pourrait bien te tuer. Il te tire rudement sur le menton et regarde ta gorge, te fait lever les mains pour examiner tes doigts, tes ongles, tes articulations. Puis il fait un pas en arrière.

« Enlève tes habits. »

Il fait froid et tu trembles — et pas seulement de froid. Tu ne peux pas bouger.

Il plonge la main dans une poche cargo de sa veste et en tire une cigarette : « Enlève tes habits. »

Tu obéis pendant qu'il est occupé à frapper le bout de la cigarette sur la bande argentée du briquet glissé à son doigt. La peur te remplit la bouche, elle a un goût de cendre. Les yeux rivés au sol, tu restes là, immobile, hérissé de chair de poule, tenant ton pantalon, ton sweat-shirt et tes sous-vêtements à la main. Ton disque d'identification est glacé contre ta peau.

Il te prend tes vêtements et les jette à l'autre bout de la pièce.

Tu tentes de te couvrir. Serrant la cigarette entre ses dents, il t'attrape par les poignets, te force à pivoter et à lever les bras, te tourne et te retourne, encore et encore, comme ces mannequins que tu as vus dans les vitrines des magasins, en station. Ses yeux courent sur tout ton corps, suivis de ses mains, qui poussent, qui palpent, qui soulèvent. Tu es trop gêné, trop terrifié pour pouvoir pleurer. Même respirer devient difficile.

Puis il laisse retomber tes bras et se dirige vers tes vêtements, qu'il ramasse et lance vers toi.

« Rhabille-toi. »

La fumée de cigarette a l'odeur infecte des légumes pourris. Il te regarde remettre tes vêtements. Tu sais qu'il regarde, même si tu ne peux pas lever la tête. Tu dois déjà te faire violence pour empêcher tout ton corps de trembler.

Il s'avance à nouveau, saisit ton badge dont il étudie le recto puis le verso, puis à nouveau le recto, où se trouve l'image.

« Joslyn Aaron Musey. C'est quoi, ce nom de chochette ? »

Attend-il une réponse ? Tu es incapable de parler, de toute façon. Ta gorge se noue. Tu ne peux pas relever la tête, et maintenant tu as vraiment envie de pleurer. Tu en as besoin. Mais non. Non, non, non !

« Je t'ai posé une question, Joslyn Aaron Musey.

– Jos, murmures-tu.

– Quoi ? demande-t-il d'une voix forte, pleine de mauvaise fumée.

– Jos, répètes-tu. Ma f-famille m'appelle Jos.

– Ta f-famille ? imite-t-il, moqueur. Merde, mais tu ne sais pas que ta famille est morte ? »

Maintenant, tu le dévisages. Les larmes se bousculent derrière tes yeux mais tu te forces à observer ce visage glabre, railleur, et tu ne respirez pas lorsqu'il te crache sa fumée au nez. Tu le fixes. Et tu mémorises, comme pap t'a toujours dit de faire si de méchantes personnes venaient à t'approcher.

L'homme rit, sans un son — dents blanches, droites.

« T'es combatif; c'est bien, tu dureras. » Ses yeux te ratissent de la tête aux pieds. « Et t'es un beau gamin. C'est tout bénéf. T'as l'air en bonne santé, et intelligent. Alors tu sais qu'à ce stade, la méfiance me fait perdre mon temps. Je me débarrasse des gosses qui me causent des problèmes. Pigé ? »

Il fume, baisse les yeux vers toi comme s'il venait de te demander ta date d'anniversaire.

Tu te souviens d'avoir entendu un nom.

« Falcone. »

Tu ne risques pas de l'oublier.

Falcone sourit encore.

« T'es un malin, gamin. Je vais peut-être te garder pour moi. »

Tu fixes le sol à nouveau, mais cette fois, c'est pour qu'il ne voie pas la haine dans tes yeux. Ça pourrait le mettre en colère. Tu ne te débats pas lorsqu'il ordonne à un autre homme de te ramener dans la pièce où attendent Evan et le reste des enfants. Tu marches calmement. Tu vois bien comment les choses vont devoir se passer : demeurer silencieux, à moins que l'on ne te pose une question ; garder tes pensées dans ta tête ; jamais elles ne devront atteindre tes yeux ou passer tes lèvres. Attendre.

Attendre sans rien ressentir.

Ne pense pas au passé. Ne rêve pas.

4.

Ils font sortir tout le monde, un par un, pour les ramener ensuite. Certains sont blessés. Ou en larmes. D'autres silencieux. Lorsque Evan revient, il n'a plus de cheveux. Ils étaient longs, avant, et blonds, et il les coiffait habituellement en queue-de-cheval, comme Shane, son frère aîné, sur qui tout le monde se retourne lorsqu'il arpente le pont des stations. Mais Evan arrive avec le crâne rasé et un gros bleu sur la joue, la lèvre fendue et une expression fragile au fond des yeux. Il s'assied dans un coin en refusant qu'on le touche. Tu essaies, toi aussi, et il te repousse. Tu te dis alors que les pirates ne traitent pas tout le monde de la même façon. Mais l'unique endroit qu'il te reste, cette petite pièce avec les seules personnes que tu connais, est déjà détruit. Ils t'ont pris ton chef. Evan ne pourra pas te défendre s'il ne peut pas se protéger lui-même.

Comme pap et mam. Ton cœur se serre.

« Je les ai entendus, quand ils m'ont emmené, annonce Sano. On va à Centresclaves.

– Tu mens ! s'écrie Tammy. Centresclaves, c'est une histoire de croquemitaine !

– Non, c'est vrai, je l'ai entendu !

– Qu'est-ce que tu peux savoir, toi, t'as que sept ans !

– Mais j'ai entendu ! Ils vont nous vendre à des méchants vaisseaux, et après on va devoir frotter les ponts et manger de la vieille nourriture pourrie pour toujours ! »

Tu connais ces histoires. Parfois, lorsqu'ils sont en colère, les parents disent qu'ils vont vous débarquer à Centresclaves. Les grands, comme Shane, racontent que les pirates se retrouvent là-bas avec de mignons enfants capturés dans des raids sur des vaisseaux marchands, ou alors avec de bons petits arrachés aux vaisseaux Universalistes, et qu'ils les échangent contre de la drogue, des armes ou de l'argent. Ils disent aussi qu'il faut servir les pirates de plein de façons répugnantes, ce qui peut vouloir dire qu'ils vous font nettoyer leurs poubelles, mais que si vous n'êtes vraiment pas sage, ils finissent par vous jeter aux Strits. Et tout le monde sait que les aliens sont pires que les pirates, parce que les aliens mangent les gens.

Tu as bien du mal à croire que les aliens puissent être plus affreux que ce que tu as rencontré ici.

« Fermez-la ! » La voix d'Evan s'élève brusquement dans le noir. « Vous allez tous la fermer maintenant ! »

Les parents d'Evan sont sans doute morts, eux aussi. Comme Shane. Peut-être sont-ils morts ensemble, en protégeant le vaisseau.

Toutes ces mauvaises pensées flottent dans ta tête et tu voudrais juste que ça s'arrête.

Ces pensées sentent aussi mauvais que la pièce. Tu as aperçu des toilettes et un évier quand la porte s'est ouverte, mais les garçons ont du mal à viser, dans le noir. Cela fait probablement plus d'un quart que tu n'as rien mangé, parce que tu ne veux pas utiliser ces cabinets dégoûtants.

Assis, les bras enroulés autour des jambes, tu te balances pour faire passer le temps. Parfois Sano appelle « Jos ? » et tu réponds « Ouais ». Comme ça, ils savent que tu es vivant.

Mais pendant un quart, tu te réveilles dans le silence. Tu as dormi profondément, plus que d'habitude, un peu comme cette fois, quelques années plus tôt, où pap t'avait fait une inject parce que tu étais tombé du lit en te cognant le menton. Ça t'avait fait dormir tout aussi profondément, en emportant la douleur. Maintenant tu meurs de faim et tu n'entends pas le moindre souffle de respiration.

« Evan ? »

Silence. Obscurité.

« Tammy ? Sano ? »

Un par un tu les appelles, mais personne ne répond. Tu sens grandir en toi quelque chose qui va bien au-delà de la peur. Un hurlement qui ne saura jamais être assez puissant.

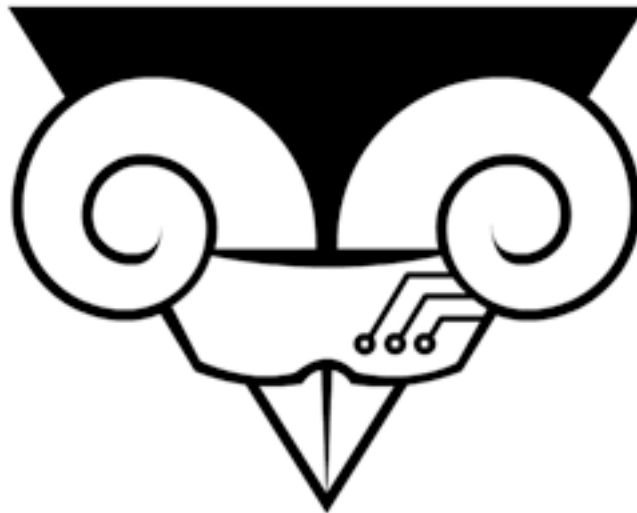
« EVAN ! TAMMY ! SANO ! ADALIA ! MASAYO ! WHELAN ! PAUL ! KASPAR ! INDIRA !!! »

De toutes tes forces. Comme une supplique. Une psalmodie. Jusqu'à ce que tu n'aies plus de voix ; jusqu'à ce que leurs noms ne soient plus que des murmures désespérés, au bord de l'extinction.

Burndive

Le nouveau roman de Karin Lowachee
dans l'univers de **Warchild**

A paraître en novembre au Béliar'
en papier et en numérique



e-Béal'

Retrouvez tous nos livres numériques sur
e.belial.fr

Un avis, un bug, une coquille ?
Venez discutez avec nous sur
forums.belial.fr

Cet ouvrage est le vingt-huitième livre numérique des Éditions du Béal'
et a été réalisé en août 2011 par Clément Bourgoïn
d'après l'édition papier du même ouvrage (ISBN : 978-2-84344-088-5).