

Grümpf ! (Conteur)

Barry (Émilien)

Blake (Martial)

Ricardo (Carmela)

Sucker Punch (Clément)

A tous ces compagnons d'aventures dans des mondes imaginaires, je dédie un profond merci pour les bons moments passés ensemble et les riches souvenirs qui perdurent bien au-delà de ces fugaces moments autour d'une table de jeu de rôles.

Aux joueurs que nous côtoyons encore.

Aux joueurs qui sont partis ailleurs.

Et aux aventures qui restent gravées, dans les esprits ou l'encre.

Bonne lecture !

LES CENTS VISAGES DE  
SUCKER PUNCH

# Agents de l'IDA

*Au centre d'une grande pièce dont les murs plongés dans les ténèbres les plus obscurs rendent impossibles de définir les dimensions du lieu, un rond de lumière illumine un cercle de chaises. Dans un silence quasi-total une douzaine de personnes viennent s'y installer les unes après les autres. Un albinos glabre de près de deux mètres de haut s'assied en dernier et prend la parole :*

*« Mesdames et messieurs, bienvenus à notre séance de réflexion partagée. Comme d'habitude commençons sans plus tarder. Black tu veux commencer ?*

*- C'était il y a quelques nuits. Comme vous le savez je travaille pour l'IDA, l'Intrusion Defense Agency, qui vise à combattre les forces de l'Inconnu qui ont envahi le monde. Malheureusement Chicago est à l'intérieur des Terres Hantées, la zone d'influence majeure de modification de la réalité, et il y a beaucoup de boulot. »*

Il est 4h du matin et je suis de surveillance au croisement de Belrose et Vermont, au cœur d'un quartier de baraques individuelle, en compagnie de Ricardo Vargas, un sorcier au look un peu loufoque travaillant pour l'IDA. Dans une autre voiture, non loin de nous, se trouve Barry Calahan, un lycan un peu bourrin et Blake Gardener un Éveillé assez froid ; nos collègues.

Notre mission était de mettre la main sur trois personnes supposées être des agents de l'Inconnu. Un chef de gang du nom de Carl Thorton, une party-girl nommée Eddie Soris et un agent comptable dont je ne me rappelle plus du nom.

Après une longue attente, Ricardo sort de la voiture pour lancer un sort d'invisibilité sur son poncho. Pour ma part je fouille dans la base de données de l'IDA jusqu'à trouver le dossier d'un membre du gang de Thorton dont je prends l'apparence. Puis je sors à mon tour pour avancer vers la baraque jusqu'à toquer à la porte.

Là, une nana avec un déshabillé fuchsia et des bas en fourrure m'ouvre la porte. Son apparence témoigne d'une grande passion pour le bon goût et sa voix nasillardre qui vient me percer les tympans pour hurler « Hey, Tony est de retour les gars ! » est très irritante. Mais, au moins, elle me laisse entrer sans la moindre question. Je rejoins donc la bande de gangers installés au rez-de-chaussée dans un salon où des radiateurs électriques crachent tout ce qu'ils peuvent. Ils sont plantés devant une télé comme des enfants turbulents dont on se serait débarassé. L'un d'eux m'invite à aller prendre une bière dans la cuisine avant de les rejoindre. Je m'exécute, contente d'avancer plus loin car aucune des trois cibles n'est dans le salon.

J'arrive dans la cuisine, je prends une bière dans le frigo avant de me diriger vers un escalier qui grimpe vers l'étage. Mais, alors que j'arrive au pied de celui-ci, la porte arrière donnant directement sur la cuisine s'ouvre. Blake me pointe aussitôt avec son flingue. Je hausse un sourcil avant de lâcher d'un ton calme « Baisse ton flingue Blake... ». Il s'exécute en poussant un soupir de soulagement et je commence l'ascension vers l'étage, l'Éveillé juste derrière moi.

L'étage est composé d'un grand couloir dont toutes les portes sont fermées. Cependant, sous l'une d'elle, des flashes lumineux apparaissent régulièrement, un peu comme ceux que produirait le flash d'un appareil photo. Je m'avance et j'ouvre brutalement la porte. Là, trois personnes entièrement nues et couvertes de sang sont en train de manger quelqu'un : une jolie femme aux cheveux courts, un petit blanc bedonnant et un grand black au crâne rasé.

Derrière moi je sens le souffle d'un être invisible qui vient de se paralyser d'effroi. Je glisse un coup d'œil mais sans voir personne. Je suppose donc qu'il s'agit de Ricardo avec son invisibilité et non Blake comme je le pensais. Je me retourne vers la scène sanglante, j'ouvre ma bière et j'avale calmement une ou deux gorgées. J'ai la certitude qu'on vient de trouver les agents de l'Inconnu. »

*Dans une grande pièce sombre, douze individus sont rassemblés sur des chaises aux limites d'un cercle de lumière sans origine déterminée. Une jeune femme aux cheveux noirs répondant au nom de Black reprend la parole après un court moment d'amusement de la part de son auditoire. Elle fait partie de l'IDA (Intrusion Defense Agency), dans la division Aleph, escadron 6, sous la direction d'une humaine du nom de Latoya Mayflower.*

J'ouvre donc la porte sur trois paumés en train de se vouer à un acte de cannibalisme sanglant. Je bois une gorgée de ma bière et je demande : « Qu'est-ce qui se passe ici ? ». Le black tatoué relève la tête et rive sur moi un regard étrange, presque vide. Il se contente de se lever et de me claquer la porte au nez. C'est à ce moment que l'agent Blake arrive en provenance de l'escalier de la cuisine. Par quelques signes je lui signifie que nos trois cibles sont dans la pièce devant moi... et qu'ils mangent. Il n'a pas l'air de comprendre ce dernier point. Il se rapproche de moi avec prudence. Une fois tout près je lui murmure : « Il est où Fido ? » ; « Sous la baraque » répond t-il. J'ai renoncé depuis bien longtemps à comprendre le fonctionnement de Barry, un loup-garou anciennement embauché dans les SWAT.

# La marque de l'Inconnu

J'ouvre de nouveau la porte de la pièce où se déroule un rituel plutôt marqué par la patte de l'Inconnu. Blake braque aussitôt son arme dans la direction des trois cannibales. J'appuie doucement sur le canon pour pointer l'arme vers le sol. Soudain les trois énergumènes se lèvent et commencent à me suivre comme des zombies. Je suppose que la magie de Ricardo (le mage de l'escouade) est à l'œuvre derrière cet étrange phénomène. Je me dirige donc vers la porte de sortie arrière de la maison. Je sors dehors et je les conduis au plus vite à la voiture de Barry et Blake car dehors il fait un froid mortel pour de simples humains. Les individus appréhendés sont vite recouverts d'une couverture de survie et des liens autobloquants sont mis à leurs poignets. Je suis alors intimement persuadée qu'un démon chevauche leurs sens. Je bande donc leurs yeux grâce à des cagoules mises à l'envers.

Quelques minutes plus tard nous sommes de retour dans les locaux de l'IDA. Sur place les trois cibles sont emmenées dans des salles d'interrogatoires séparées. Je propose de tous les interroger en même temps pour éviter que le démon ne puisse influencer sur eux, bien que normalement, au regard des sécurités mises en place par l'IDA, il ne devrait pas être capable d'une telle prouesse. Pour ma part je vais interroger la « party-girl » répondant au nom de Eddie Soris. Blake et Barry se chargent du comptable, avec leur jeu préféré, et ô combien classique, du gentil flic / méchant flic. Ricardo lui se charge du chef de gang, alias Carl Thorton.

Eddie Soris est une acheteuse, un drôle de métier qui consiste à dénicher et commander des objets pour des gens friqués qui n'ont pas le temps de se déplacer eux-mêmes pour faire leurs achats. Très vite, utilisant mes pouvoirs, je comprends qu'elle veut être « belle et jeune, encore et toujours ». D'ailleurs je suis certaine que le démon lui a accordé un rajeunissement. Elle ajoute qu'elle est son propre maître, ce qui se révèle être une affirmation bien douteuse quand on a placé une partie de son âme dans les mains d'une créature démoniaque, et qu'elle a mangé de l'humain car elle pouvait le faire. Elle commence un deal pour négocier sa libération. Je commence à me moquer d'elle, à lui dire qu'elle déjà vendu tout son être, mais je lui promets de réfléchir à la question.

Quand je ressors de la salle d'interrogatoire je vois un agent de service qui tire la tronche se diriger vers la salle voisine. Ricardo qui est présent dans le couloir m'apprend que Barry vient de pousser le comptable à foncer dans le mur et se tuer... Je ne savais pas que le lycan avait un tel pouvoir de persuasion...

# Troubles au Lily's Diner

Ricardo lui a utilisé sa magie sur le chef de gang avec l'aval de la directrice, qui a aussi donné son accord pour qu'on signe tous les accords que veulent les prisonniers pour obtenir le moindre renseignement. Bien sûr, comme ils sont des agents de l'Inconnu, ces écrits n'ont aucune valeur. En recoupant les diverses pistes et aveux nous déterminons que les trois individus étaient aux ordres d'un démon répondant au nom de David. Il fréquente régulièrement un établissement le « Lily's Diner ». Il se sert de gens qui ont vécu des accidents de la vie pour les influencer. Il espère sûrement aussi tomber sur de potentiels Éveillés lors de ces réunions de victimes tenues par les diverses personnes sous son influence démoniaque.

Le lendemain matin nous nous rendons donc au Lily's Diner, un petit resto du centre-ville assez spacieux mais très classique dans sa forme. En passant devant les vitres nous reconnaissons celui qui se présente sous le nom de David. Je me dirige vers l'entrée, je vais vers le comptoir et je commande une assiette de gâteaux avant de demander à la serveuse si elle peut m'indiquer un certain « David ». Et, cela ne manque pas, le démon est tellement imbu de lui-même qu'il n'a même pas caché son identité. La serveuse confirme donc l'identification de la cible. Je vais vers sa table et je m'installe sur la banquette en face du fameux David.

Très vite il se met à lire dans mes pensées. Un manque flagrant de politesse mais je n'en tire pas ombrage. Je parle donc directement de ses « associés » : Marc, Eddie et Carl. Et je commence à l'interroger sur la nature du projet qui lie une telle brochette de diversité ethnique et sociale. Il commence à parler de son arrestation, qu'elle ne sera pas aisée et qu'il va nous foutre dans la merde. Je tourne aussitôt la tête et je tente de repérer au plus vite les humains qu'ils contrôlent. C'est à ce même moment que Blake se lève d'un bond et crie « IDA, personne ne bouge ! ». Quant à moi je repère deux costauds qui s'apprêtent à se lever de leurs bancs. Je file en direction de l'un d'eux et je tente d'appuyer sur son épaule pour le maintenir en place mais il est bien trop costaud pour moi. Il se lève donc et ouvre le feu sur moi avec un fusil à pompe... plutôt douloureux mais ça va. Par contre quand le second se lève à son tour et balance une gerbe de feu qui sort de son fusil, je me retrouve au sol.

J'utilise la puissance de mon Anima pour redevenir consciente et je dégaine mes deux flingues pour tirer sur le salopard avec son arme enflammée. Blake est lui aussi en position de tir contre le deuxième homme. Ricardo et Barry eux se lancent à la poursuite de David qui vient de traverser un mur du diner pour s'échapper. Blake tombe dans l'échange de tirs, j'appelle les autres à l'aide mais ils sont déjà bien loin. Je réussie à abattre le salopard avec son arme enflammée et l'autre tireur s'échappe. Je rampe alors vers Blake pour le stabiliser au plus vite. C'est alors que j'aperçois un énorme trou dans le mur à l'arrière de l'établissement. Si il est certain que le garou serait rentré en fracassant une porte, je ne pensais pas que Ricardo utiliserait des méthodes similaires en pulvérisant un mur avec sa magie. Mais cela s'avère efficace puisque les deux se ramènent quelque instants après avec un David bien amoché. Retour au QG de l'IDA après l'arrivée de l'équipe d'intervention et de « nettoyage » commandée par un cadre de notre agence.

Le démon « David » est enfermé dans une pièce où il ne pourra pas utiliser ses pouvoirs. Pour ma part j'interroge la directrice Latoya Mayflower sur les Éveillés et les factions qui les surveillent de près. Elle m'avoue que tout le sud de Chicago est un gouffre en terme d'informations : les gangs de vampires, de lycans et de mages n'aident pas à briser la loi du silence, d'autant plus qu'elle est une grande force pour eux. Quant aux quartiers blancs et riches les réseaux de l'IDA y sont plus développés mais les Éveillés, parfois des personnalités publiques, y sont bien plus durs à protéger. Je poursuis ma quête d'infos en la questionnant sur les principaux lieux de trafics. Elle parle du Flamethrower, un club chic du nord, le Succubus Club situé dans un quartier voisin et The Darkest, une boîte de nuit du sud de la cité. Ce sont tous les trois des centres emblématiques de la vie nocturne et des lieux de rencontres pour l'Ennemi. Mais, à cause de leurs natures, aucune infiltration de l'IDA n'a été couronnée de succès sur ces lieux, bien au contraire. Je convaincs donc mes compagnons de se lancer dans cette tâche. Nous allons commencer par The Darkest, un lieu de fêtes où l'influence de mages noirs est plus que supposée.

# The Darkest

*Le grand albinos se relève de sa chaise plongée dans une demi-obscurité comme celle de tous les autres participants de cette étrange assemblée. Il annonce d'une voix rauque et résonnante :*

*« Merci Black pour ton intervention. Si je ne me trompe pas, je crois que la suite est pour toi Blue. Je t'en prie. »*

*Le géant s'assied et une jeune femme à la silhouette gracieuse se lève, sa longue chevelure bleue bouclée avec une mèche rose flotte dans les airs avec une légèreté digne des plus grandes marques de soins pour cheveux. Elle prend la parole avec une voix douce et sensuelle, presque chantante.*

J'ai pris le temps de poursuivre l'opération initiée par Black, et de me renseigner sur The Darkest, une boîte de nuit située dans le quartier sud de Chicago. L'établissement est fréquenté par beaucoup de blacks et de latinos, aussi je me suis dit que mon apparence singulière jouerait en faveur de ma discrétion. Comme j'ai souvent l'habitude de le dire c'est parfois les personnes les plus à l'aise avec la lumière qui possèdent les plus grandes ombres pour cacher leurs secrets. L'intérieur des lieux ressemble à une énorme sphère avec une mezzanine qui en fait tout le tour le long d'un étage supérieur situé à trois ou quatre mètres du sol. La demi-sphère est un petit monument d'une trentaine de mètres de diamètres au sol sur plus de six en hauteur. L'IDA possède quelques dossiers sur les lieux, mais rien de très important. D'après les fiches de renseignements le propriétaire des lieux est un certain Gosper Tomkins, un ressortissant dominicain. Un type fiché et soupçonné de plein de trafics, drogues comme êtres humains. Les forces de l'ordre supposent même que le club abrite un laboratoire secret, mais depuis l'Intrusion de l'Inconnu sur le monde des mortels il est impossible d'enquêter sur lui et les quelques agents qui ont tenté de s'y infiltrer sont morts.

Je vois donc avec la supérieure de Black pour prendre une superbe bagnole de luxe. Un joujou qui en jette et avec lequel je n'aurai aucun mal à me faire passer pour une clubeuse riche venue chercher l'exotisme. Barry, le lycan, se propose de m'accompagner et de me servir de garde du corps. Blake lui propose de rester à l'extérieur et de se placer en sentinelle pour observer les allées et venues.

Vers 10h30 je me pointe donc au club. Il y a déjà une petite file d'attente devant la marquise de l'entrée. Quand je gare le véhicule un voiturier vient la prendre pour la garer. Le vigile ne prend pas la peine de nous faire patienter et nous ouvre la porte avec un grand sourire.

J'entre dans la boîte aux côtés du molosse. Je découvre avec une certaine joie les lieux. La sphère est vraiment impressionnante et la zone en surplomb constitue une partie VIP avec deux globes à chaque extrémité qui donne un charme intéressant à l'étage... et sûrement un beau poste d'observation.

Je vais demander un cocktail au bar tandis que le loup se contente d'une bière sans alcool. Je prends mon temps pour observer le public. La plupart des gens présents ont des looks de gangsters. Les nanas sont habillées de fringues sexy ou provocantes, et bien souvent les deux. Je remarque assez vite une présence discrète mais forte en nombre de videurs et autres observateurs. Le boulot des dealers est facile et se fait à la vue des videurs. Je suppose que les lieux sont truffés de caméras mais rien ne me permet de l'affirmer. Je décide de m'exhiber sur la piste de danse, flirtant un peu avec tout ce qui me passe sous la main. Je drague mais sans jamais prendre de risque, une sorte de jeu auquel je suis plutôt douée et je sais repousser avec le sourire les individus trop insistants. Pourtant si j'ai le secours possible de mes pouvoirs, les utiliser n'est peut-être pas une bonne idée.

Soudain un grand black avec des dreadlocks et habillé dans un costume très chic m'accoste. Il se présente comme étant Papa Djemba. Il me remet très vite une carte et m'annonce qu'il est le chargé de la relation client avec le nord de Chicago. Puis il me glisse qu'une seule chose est interdite dans *The Darkest* : « Pactiser avec la clientèle ». Une affirmation qui m'ôte aussitôt l'idée que ma nature n'a pas été démasquée par l'œuvre d'une magie qui opère dans la boîte. Mais peut-on vraiment s'attendre à autre chose si *The Darkest* est bien aux mains de mages noirs ?

Je demande à Papa Djemba de rencontrer des artistes locaux. Il s'absente et revient l'instant d'après avec une grande femme à la peau noire comme l'ébène, grande et fine. Elle s'appelle Déborah et elle va me présenter à deux artistes plasticiens assez importants ainsi qu'une jeune DJ/danseuse. Les artistes sont assez charmants, sauf l'un des deux plasticiens qui joue un jeu de passif-agressif assez étrange et me regarde souvent bizarrement. Les deux autres semblent liés à lui d'une manière ou d'une autre. Je pense un instant qu'ils pourraient être des personnes au service d'un vampire... mais rien ne permet de m'assurer que cette supposition est vraie. Je commence à séduire l'autre plasticien mais son supposé « maître » ne réagit pas. Je laisse mon numéro aux artistes et je prends leurs cartes.

Après cette entrevue je quitte l'établissement non sans remercier Déborah et lui annoncer une future visite proche. Dehors je reprends la belle voiture confiée par l'IDA et je rejoins aussitôt Blake avec Barry.

Blake relate alors ce qu'il a observé : des distributions de drogues à l'arrière de l'établissement avec des petits groupes de junkies qui semblent recevoir gratuitement des doses. Le phénomène avait l'air habituel, comme si les gars du Darkest faisaient ça tous les jours. Blake va rester sur place pour observer la boîte de nuit jusqu'à l'aurore.

Sur le chemin du retour je laisse Barry conduire pour me permettre d'enregistrer les contacts de la soirée sur mon téléphone, avec en fichier caché une photo de mon identité à ce moment là. Un peu de méthode pourrait bien me servir à ne pas commettre une bourde difficilement réparable.

*« C'est alors que j'ai repris la main, annonce Black en se levant de sa chaise tandis que Blue retourne sur sa chaise avec élégance. »*

La directrice de l'IDA, Latoya, avait des informations à nous confier suite à un interrogatoire musclé du démon David. Je profite de ce moment pour lui demander si nous avons des alliés qui travaillent dans une boîte dans le quartier nord ou si quelqu'un de nos contacts peut nous guider vers un interlocuteur ou une interlocutrice du milieu. Assez vite j'apprends qu'on peut me mettre en contact avec un ancien flic de la ville ou à une Éveillée pour me rencarder sur le sujet.

Un peu plus tard, en compagnie de Blake et Barry, la directrice nous livre les informations données par David. Ou plutôt l'information qu'il travaillerait pour une certaine Elisabeth Glenfallen. Heureusement les agents de notre organisation ont travaillé pendant toute une nuit à la recherche de toutes les infos possibles. Ainsi Elisabeth Glenfallen serait à la tête d'une société d'assurances, dont elle dirige directement une des branches sur la ville de Chicago. D'après les vagues indications de David il est presque certain que d'autres démons travaillent pour elle à la recherche de ces fameux « survivants » comme David se plaît à les appeler.

Sur les informations un peu plus personnelle, madame Glenfallen serait divorcée et sans enfant et passerait une grande partie de son temps à travailler à son agence. Elle fréquente très régulièrement une salle de sports et se rend au moins une fois par semaine à un concert de musique classique ou ethnique. Elle part deux ou trois semaines par an en vacances dans une île paradisiaque à l'autre bout du monde. Elle aurait des amants sur de courtes périodes de temps à autre. C'est une femme bien conservée et riche, mais qui ne fait pas grand étalage de son fric. Un profil intéressant. Reste à déterminer la nature même de cette Elisabeth. Ce qui sera bien plus ardu.

# Les ennemis secrets de l'Inconnu

*L'albinos s'apprête à se relever pour passer la parole à une des autres personnes présente dans l'assemblée assise aux frontières d'un cercle lumineux au centre d'une grande pièce entièrement plongée dans le noir, mais il est interrompu par Black.*

*« Désolé White... Je n'ai pas complètement terminé.*

*- Je t'en prie, concède l'albinos avec calme en faisant un petit signe à un grand blond à barbe qui s'apprêtait à se lever. »*

Après une journée de repos bien méritée, je retourne dans les bureaux de l'IDA. Sur mon bureau deux numéros : celui d'un inspecteur des mœurs, John Balduin, et celui d'une barmaid du bar le Triple Trèfle, Cassie Ressek. Ce sont deux contacts potentiels au sujet des lieux de vie nocturne du nord de la cité.

A peine suis-je en train de prévoir ma soirée de travail, que j'apprends par un collègue qu'il y a eu une nouvelle « Home Invasion ». C'est la troisième fois en quinze jours et cela s'est encore produit dans les beaux quartiers autour du lac. L'IDA est sûre que la famille fut tuée par un gang de vampires.

Ensuite je rejoins la salle de réunion où mes collègues sont présents. Blake relate de nouveau les éléments de la nuit dernière et je fais de même pour l'intervention de Barry et moi à l'intérieur du Darkest. Cela permet de mettre au courant Ricardo qui n'était pas présent la dernière fois. Ricardo s'emballe un peu d'ailleurs et pense que The Darkest pourrait être lié aux fameux survivants que recherchaient le défunt démon David. Cela dit nous n'avons aucune certitude qu'il existe un lien entre les démons et les mages noirs. Il nous faut plus d'infos avant d'aller plus loin. C'est donc là que j'ai fait appel à Dust.

*Le grand blond au look de surfer se lève alors que la jeune Black lui adresse un signe de tête en s'asseyant sur sa chaise. Dust tousse avant de prendre la parole d'une voix chaude.*

Black a des soupçons sur une certaine Elisabeth Glenfallen, une démons qui agit pour l'Inconnu et qui se fait passer pour la directrice d'une boîte d'assurances. Je savais, d'après les infos de la détective, qu'Elisabeth fréquente régulièrement une salle de sport du nom de « No Pain No Gain ». J'ai donc pris un abonnement avant de me faire conduire sur place par Blake, un collègue de travail de Black.

Vers 18h je vois une nana bien conservée d'une quarantaine arriver, très bon chic bon genre. Elle est tout de suite prise en charge par un moniteur de l'établissement. Des gens de la salle de sport semblent la protéger, ou du moins faire en sorte qu'elle soit tranquille. Je regarde souvent dans sa direction pour espérer l'approcher. Je sens déjà que cela va être très compliqué.

Mais, soudain, alors que la fermeture de la salle approche à grands pas, les obstacles s'effacent devant Glenfallen comme si elle avait donné l'autorisation d'approche tandis qu'elle termine ses exercices. Je m'approche donc d'elle et je prétexte une admiration certaine pour son énergie et ses capacités sportives. Nous nous installons très vite au bar pour commander des cocktails de fruits. Assez vite je lui demande « De quoi vous avez besoin ? » avec un air séducteur mais elle me lance sur un autre sujet. Elle parle d'un travail. D'un travail où il faut savoir écouter. Et soudain je comprends de quoi elle parle. J'évite d'y penser ouvertement mais elle cherche clairement un remplaçant à David, le démon qui cherchait des gens fragiles pour elle. Elisabeth me donne un numéro que je dois appeler demain matin. Et, alors que je cherche à prolonger la conversation pour obtenir plus de renseignements, le barman retire mon verre alors que j'ai à peine bu dedans. Je comprends bien sûr le message et je quitte les lieux.

*Dust s'assied. L'albinos s'apprête à donner la parole à Blue, mais Black intervient de nouveau.*

*« Je suis encore désolée. C'est juste pour livrer un message que j'ai reçu de mes collègues Barry et Ricardo qui étaient à la morgue pendant l'intervention de Dust au « No Pain No Gain ». Je vais lire le rapport tel quel pour éviter de perdre trop de temps. »*

Légiste prévenu. L'autopsie du père a été faite. Le légiste nous laisse dans sa salle dès notre arrivée. Ricardo interroge la femme par magie mais cela ne fonctionne pas. Il interroge ensuite le plus jeune des enfants par le même procédé. Il a décrit un grand type avec une chemise canadienne et une parka. Il s'est souvenu aussi d'une femme aux cheveux très blancs et son dernier souvenir est une morsure dans le cou. Ricardo interroge ensuite la fille de seize ans. Son esprit était choqué et elle essayait de rationaliser. Elle n'arrivait pas à comprendre sa mort. Elle a mentionné qu'elle était devant la télé avec sa mère quand trois mecs et deux nanas sont rentrés. Une des nanas avait des cheveux très blancs. Les cinq intrus avaient un look de bûcherons et/ou de chasseurs. Sa mère a été torturée et elle violée. Les intrus ont bu le sang de son petit frère devant elle. Ils rigolaient. Mais ils n'avaient pas l'air là par hasard. Il est fort probable que la mère était la proie, une chirurgienne qui sauvait de nombreuses vies.

*Black retrouve sa place tandis que l'énergique Blue se lève d'un bond, un grand sourire aux lèvres, comme à son habitude. Ses longs cheveux bleus avec une mèche rose détonnent toujours autant dans l'assemblée bien plus classique du côté couleurs de cheveux.*

J'ai deux numéros à contacter ce soir. Je confie celui de John Balduin, un flic, à Blake. D'une part je n'aime pas trop les flics, sauf toi Black, d'autre part je préfère nettement la rencontre d'une barmaid dans un sympathique bar. Je file donc au Triple Trèfle tandis que Blake prend déjà un rendez-vous avec le fameux John dans un établissement que je ne connais pas, le Jiminy Cricket.

Au triple Trèfle je repère assez vite Cassie, une nana au look de « Coyote Girl », plutôt sexy. Elle me fait signe et après une courte négociation avec son patron elle me rejoint pour m'emmener discuter dans une alcôve. Elle parle assez vite de gens qui ne s'entendent pas avec l'IDA, ou plutôt qui ne s'accordent pas avec les choix fait par l'organisation anti Inconnu. Je comprends très vite qu'elle doit parler d'Éveillés qui agissent par leurs propres moyens et qui se défient de l'IDA ainsi que l'engagement d'anciens agents de l'Inconnu dans ses rangs.

Je lui parle du Darkest et du fait que je recherche une couverture pour obtenir plus de renseignements des activités des mages noirs dans le sud. Elle me confie que le nord est encore contrôlé par les Gambetino, une mafia, mais qu'elle est en train de perdre de l'influence pour des clubs « indépendants ». Les Gambetino contrôlent encore beaucoup de strip-club et de boîtes de nuit mais la famille ne traite pas avec le sud. Elle évoque alors un club contrôlé par un envahisseur qui ne serait pas un agent de l'Inconnu. Le lieu s'appelle The Blanket. Et son proprio est un certain « De Sauvignon ». Elle pense qu'il s'agit d'un vampire. Tout comme moi à l'évocation de son nom, même si ce n'est pas suffisant pour servir de preuve indiscutable.

Avant de partir je lui glisse l'idée de faire un pacte avec moi pour la renforcer. Elle est carrément surprise de la proposition et souhaite mieux me connaître avant même d'envisager l'idée. Je lui lance un regard charmeur et je lui file ma carte avec mon numéro. Elle semble amusée et retourne à son boulot alors que son patron commence à s'impatienter. Je quitte le bar.

En sortant du bar j'envoie un message tendancieux à l'artiste et la DJ rencontrés au Darkest en donnant un rendez-vous dans un même lieu et à la même heure. J'ai vraiment envie de savoir s'ils se connaissent beaucoup et surtout j'ai bien envie de flirter avec eux pour obtenir des infos sur The Darkest sans me mettre en danger plus que nécessaire.

Sur mon téléphone j'apprends qu'il y a eu un incident à l'aéroport de Chicago. Un avion a été balayé par un coup de vent et s'est encastré dans un bâtiment. L'IDA va envoyer une équipe sur place car elle suspecte une vague de Cauchemar d'être à l'origine de l'accident.

# Troubles en cascade

Rapport 1507N202 : Barry a lancé une opération de ramassage de junkies avec une partie de l'équipe d'intervention armée. Un homme est ramassé avec une pilule fournie par The Darkest sur lui. L'homme est relâché. Deux autres junkies, un jeune couple, sont interpellés et embarqués un peu après. Une grenade explose à l'intérieur du véhicule. Attaque sur le fourgon. Le conducteur est tué. Deux personnes mènent un assaut sur l'équipe de l'IDA. Les deux autres agents de l'équipe d'intervention sont tués. Bilan : six morts dont un ganger responsable de l'attaque. Seul Barry réchappe à cet acte criminel.

Rapport 2780N202 : Blake a rencontré John Balduin au Jiminy Cricket dans le but de trouver une couverture pour une intrusion dans The Darkest. John Balduin donna trois noms : celui d'une boîte de strip-tease, un night-club et un bar de nuit qui sert à un réseau d'escort-girls. Ce sont des endroits plutôt mineurs.

*Au centre du cercle de lumière, une douzaine d'individus attend que Blake termine la lecture de rapports de l'IDA. Puis, une fois cette tâche accomplie, elle fait un signe à une femme aux longs cheveux auburn bouclés et aux yeux bleu, clairs comme de la glace. Elle est vêtue d'une grande robe blanche décorée de dentelles. Elle se lève avec une droiture témoignant d'un certain standing.*

*« Excusez-moi, annonce Red, c'est la première fois que j'interviens parmi cette assemblée. J'espère que mes indications vous aideront dans la suite des opérations à mener. »*

Sur indications de Blue je me rends aux abords du Blanket, un bar de nuit. Je passe un bon moment à observer les lieux, ainsi que la clientèle de l'établissement. Sur le parking se trouve de belles voitures, sans être non plus des modèles très luxueux. Le bar ne présente aucune ouverture sur l'extérieur si ce n'est une grande double porte noire avec un symbole en son centre : un cercle violet.

Après un peu d'observation et un message à Blake par téléphone sécurisé, je pénètre dans l'établissement. Un type costaud est à l'entrée. Il prend mon identité et me dit que l'établissement est réservé aux membres. Je paie donc la somme de cent dollars et il me remet après quelques minutes une carte de belle qualité avec le cercle violet dans un coin. Plus loin il me désigne un lecteur de carte qui me permet d'accéder au reste du bâtiment.

Je glisse ma carte dans le lecteur indiqué par le vigile de l'entrée et je rentre dans une serre chaude remplie de plantes tropicales. Les gens y sont légèrement vêtus, comme à la plage, et un son typique de boîte de nuit émane du centre de la serre et se répand tout autour sans être trop assourdissant. Il y a des grands canapés un peu partout où les gens discutent entre eux et sirotent des cocktails. Je me fais draguer par quelques mecs et nanas, mais je décline bien vite leurs avances, car je suis une femme pure qui doit se garder de telles tentations.

Avec une grande innocence je demande au barman qui peut me rapprocher de M. De Sauvignon. Il m'indique alors un homme, un certain M. John, un grand type à la peau grise rasé de près. Je me rapproche donc de lui, non sans être un peu mal à l'aise, mais sans trop savoir pourquoi. J'annonce à M. John que je travaille pour Miss Blue, une gérante de lieux nocturnes. L'homme va se renseigner auprès de M. De Sauvignon pour savoir s'il est disponible. Mais, quelques minutes plus tard, alors que je suis installée dans un carré VIP par les soins de mon hôte, je vois à son attitude que la réponse est négative.

Je propose donc à M. John de prendre des informations qu'il pourra retransmettre à son boss. Je lui annonce que je ne suis pas lié à l'Inconnu, ni à la famille Gambetino. Je lui parle de la volonté de Miss Blue de contrer des forces installées au sud. Nous abordons le sujet du Darkest. Je lui suggère que ce dernier représente des menaces pour le nord, mais M. John assure que son patron est en capacité de protéger le domaine qu'il contrôle. Il dit qu'il va se renseigner sur Miss Blue et faire part de l'ensemble des informations à M. De Sauvignon. Je quitte l'établissement peu après, non sans glisser à l'homme à la peau grisâtre que je reviendrai sous peu.

Une fois loin du Blanket, je téléphone à Black pour faire passer des informations à destination de l'IDA et pour qu'elle transmette des demandes auprès d'Angela, une administrative de l'IDA qui collecte et redistribue les informations collectées par les agents de terrain, au sujet du profil de Miss Blue. Il faut donner de l'épaisseur à son passé pour tenter une infiltration dans les milieux fréquentés par les forces de l'Inconnu. Je glisse l'idée d'une étrangère venue s'installer à Chicago. Mais toute cette opération ne sera pas possible dans une solide équipe. Reste donc à convaincre les coéquipiers de Black. D'ailleurs je lui laisse la parole pour conclure cette entrevue.

*« Merci Red, dit Black en se levant. J'ai transmis les informations à Angela et j'ai complété l'idée de Red par d'autres éléments. Je vais vous lire les document envoyés à l'IDA. Tout cela résulte d'échanges de mails et de discussions, que je résume à ce moment pour mieux comprendre l'implication de Blue dans la suite de cette histoire. »*

L'objectif est d'infiltrer The Darkest, la boîte tenue par des mages noirs, mais aussi, si l'occasion se présente, les autres grands lieux de rassemblements nocturnes que sont le Succubus et le Flamethrower. Nous avons constaté que le premier lieu est plutôt bien protégé, et qu'il en est probablement de même pour les deux autres. Nous devons donc user d'intelligence, de discrétion et de duplicité avant de pouvoir agir de manière à coincer les véritables puissants agents de l'Inconnu qui sont derrière ces structures/réseaux.

Blue pourra nous aider. Elle peut endosser le rôle d'une jet-setteuse européenne venue s'implanter à Chicago dans le milieu des boîtes de nuit et autres lieux festifs/artistiques nocturnes. Il reste cependant à lui construire une identité, dont un passé, qui soit à la fois suffisamment détaillé et long pour être crédible. Il est peut-être envisageable de prendre le profil réel d'une riche héritière bannie de sa famille ou quelque chose du genre pour se raccrocher en grande partie à son identité et son passé. Ainsi des recherches effectuées par d'autres mèneraient à cette identité sur laquelle Blue devra travailler pour paraître crédible dans son rôle.

L'idée est de faire de Blue une investisseuse, et surtout une influenceuse, que les boîtes, dont the Darkest, vont vouloir récupérer pour négocier avec elle et profiter de son réseau et/ou de son expertise dans le domaine festif et artistique. Il s'agit de prendre ces domaines car ils ne sont pas directement liés aux activités criminelles des agents de l'Inconnu (trafics de drogues, prostitution, corruption...) mais permettent d'avoir des ouvertures pour enquêter et espionner sur ces fameuses activités illicites et dangereuses menées par les agents de l'Inconnu.

D'autres alliés de ma connaissance vont se charger de nouer des partenariats avec des artistes talentueux (ou jeunes talents pas encore repérés) pour fournir à Blue un petit réseau d'artistes d'exception pour servir de vitrine à son activité de jet-setteuse/investisseuse/conseillère artistique. Bien sûr, comme elle vient d'arriver sur Chicago, il sera crédible que toutes ces nouvelles relations ne fassent que débiter.

Mais, s'infiltrer sur le terrain ne sera pas suffisant. Il faut aussi que des gens puissent espionner, rassembler des informations, et même neutraliser des ennemis potentiels. C'est pour cela que j'ai pensé demander à ce que l'ensemble de notre équipe puisse se définir un rôle à jouer dans cette tentative d'infiltration d'un réseau criminel. Mon ami White peut très bien aider mes coéquipiers à concevoir des rôles qui leurs permettent d'agir sur le terrain. Ces rôles doivent être envisagés de manière à créer le moins de divergence possible entre leur véritable nature et façon d'être, qu'avec celles de leur identité d'emprunt.

Il nous faut aussi des gens, mes coéquipiers ou non, qui soient en capacité de faire de la surveillance (téléphonique, vidéo, net...) pour capter tous les éléments que provoquera les interventions sur le terrain de Blue et qu'elle sera incapable de voir. Il faudra aussi des gens suffisamment discrets pour opérer des actions d'enlèvements ou d'éliminations d'agents de l'Inconnu (et/ou de leurs alliés) qui seront ouvertement dangereux pour notre infiltration.

Je laisse à chacun de mes coéquipiers le soin de se positionner sur le sujet, en espérant que ce projet trouve un intérêt à leurs yeux. Je resterai pour ma part (Black) à disposition de l'IDA pour mener des investigations sur d'autres affaires et soutenir l'IDA dans ses opérations. Par la suite l'IDA a demandé des précisions sur cette tentative d'infiltration, notamment sur les objectifs vis-à-vis des cibles. J'ai donc complété avec l'idée suivante.

Même s'il y a des points à revoir, je souhaite conserver le profil pour mon amie Blue comme évoqué dans les échanges précédents. Cependant un point a été soulevé : Comment intéresser des agents de l'Inconnu dont la seule volonté est de détruire le monde tel que nous le connaissons ? Il faut en effet que nos cibles est un intérêt majeur à s'allier à «Miss Blue» et qu'ils y trouvent des éléments de leur projet qu'ils ne peuvent pas trouver ailleurs. Au départ je pense que Blue agira comme un simple catalyseur de leur puissance commerciale via la mise en relation avec des artistes, mais il faut que nos ennemis sentent très vite qu'il y a quelque chose de plus important derrière, car, comme le faisait remarquer la direction de l'IDA, si Blue n'est pas jugée comme au service de l'Inconnu, au mieux elle sera ignorée, au pire elle sera détruite. Il faut donc trouver un angle d'approche pour intéresser nos cibles. Ainsi j'ai pensé au fait que Blue pourrait avoir découvert un moyen de détecter les Éveillés par l'entremise d'artistes et de leurs « performances exceptionnelles », capables de révéler les Éveillés. Très vite aussi il est question de trouver le ou les intermédiaires qui permettent aux forces de l'Inconnu de s'organiser et de remplacer la personne à ce poste, voire de créer un tel poste si il n'existe pas, pour noyauter les forces de l'Inconnu au moment crucial où elles seront toutes (ou du moins une bonne partie) exposées par le jeu des alliances. Peut-être serait-il bon que quelqu'un d'autre agisse pour être ce fameux intermédiaire, afin de ne pas mettre tous nos œufs dans le même panier, et que Blue ne soit éventuellement qu'un porte-parole ou qu'un agent au service de cet intermédiaire entre les différentes factions.

Rapport 1089N022 : Ricardo s'est rendu à l'aéroport pour observer l'accident d'avion. A l'intérieur de l'appareil des gens sont morts sur leurs sièges, comme s'ils avaient été momifiés le long d'une ligne. Ricardo a lancé des sorts d'analyses magiques. L'effet responsable des morts est orienté vers les Terres Hantées et en direction même du centre de l'Intrusion. Puis il s'est rendu dans la salle où patientaient les survivants en attendant de vérifier leurs états de santé. Lancement d'un sortilège pour détecter les surnaturels. Un survivant du vol répond au critère. Demande envoyé au central pour la capture de l'individu.

Rapport 1089N022-B : Le surnaturel est embarqué à l'aéroport et amené jusqu'au QG de l'IDA. Son nom : Woodford-Morris. Un étudiant en psychologie et anthropologie. Ricardo se met en confrontation directe avec le type en faisant sortir les agents de l'IDA de la salle d'interrogatoire. Il perd alors le contrôle de son esprit et ce n'est que quinze minutes plus tard qu'il revient à lui. Le surnaturel lui est parti.

# Arrestation d'un innocent

*Blake prend la parole en se levant de sa chaise.*

Peu après la sorti Blanquet je vais pour rejoindre Blake. A ce moment là j'ignore en partie ce qui s'est passé du côté de l'aéroport. Mais, peu de temps après, sur le chemin du retour, je reçois un SMS de Ricardo qui parle de la domination mentale exercée sur lui. Nous retournons à l'IDA pour soutenir notre collègue qui pourrait bien se faire passer un savon. Pendant le trajet Blake demande aux services de renseignements de retrouver le numéro du taxi pris par Woodford-Morris pour quitter le quartier après sa fuite. Ce n'est pas la seule chasse aux renseignements qu'il va falloir mener. Pour infiltrer les boîtes de nuit il sera important de déterminer ce qu'elles ne peuvent pas refuser.

De retour à l'IDA Ricardo fait émettre un avis de recherche sur Woodford-Morris et précise qu'il est capable d'exercer de la domination mentale. J'en profite pour rapporter à Latoya mon rendez-vous pour le compte d'Elisabeth dans un groupe de parole. Un boulot qui pourrait bien nous en apprendre plus sur la supposée démonsse. Je rapporte aussi mon invitation par SMS lancée aux deux artistes du Darkest pour espérer en apprendre plus sur l'établissement en question.

*Blake regagne sa place tandis que l'immense masse de White se dresse, projetant une ombre impressionnante sur toute l'assemblée. Les regards se croisent, non sans une pointe d'interrogation et d'inquiétude.*

Le matin suivant je monte à l'arrière du fourgon. Barry et Blake sont désignés pour sonner à la porte de Woodford-Morris tandis que j'attends dans la rue en compagnie de Ricardo.

Mais, très vite, la situation dégénère. Le type que nous sommes venu arrêter est en train de s'échapper par l'escalier de secours. Je sors pour observer et me tenir prêt à une interception. C'est alors que je vois Blake sauter de plusieurs étages pour atterrir dans une benne à cartons. Osé ! Mais il semble aller bien. Malheureusement le couvercle du conteneur métallique se referme brusquement après un geste du surnaturel traqué. J'avais presque oublié qu'il était mage.

Woodford-Morris empoigne l'échelle pour sauter en bas. Ricardo fait alors apparaître un immense cube de gelée verte, et le type plonge dans cette masse gluante et sucrée. L'instant d'après il est menotté et bâillonné. Ensuite il est ramené du côté de l'IDA et placé dans la salle d'interrogatoires.

J'observe l'interrogatoire de Woodford-Morris depuis l'arrière de la vitre sans teint. Le jeune homme refuse de parler en présence de Ricardo. Celui-ci est sorti de la pièce. C'est alors que le fugitif avoue que Ricardo est un agent de l'Inconnu... Je ne sais pas à quel jeu a joué notre mage mais cela s'est retourné contre lui. Puis il parle de son passé. Il a commencé des expériences magiques qui ont vraiment marché il y a un an. Dans l'avion il partait vers le Brésil pour y rencontrer des homologues mages. Il contacte d'autres pratiquants de la magie via des sites internet et notamment sur Reddit. C'est là qu'il parle d'une organisation (ou d'un type) qui est désignée sous le terme d'IS, « Information Syndicate ». Elle achèterait et revendrait de nombreuses informations sur l'Intrusion.

Plus tard dans la journée, le type est relâché, il n'y a rien de retenu contre lui. Mais, peu après, Latoya vient nous trouver et nous lance : « Deux macchabés de l'avion ont quitté la morgue... par leurs propres moyens de déplacement ! ».

# Quelles méthodes choisir ?

*Black se tient debout au centre du cercle lumineux.*

J'étais prête à repartir chez moi me reposer mais nous commençons à crouler sous les affaires et mes collègues veulent absolument consulter Mayflower pour juger de la priorité des affaires. Dans le bureau les conversations s'enflamment très vite et la commandante de l'unité doit intervenir pour calmer le jeu. Elle rappelle que chaque agent de l'Inconnu éliminé est une menace définitivement rayée de la carte pour aller dans le sens de ceux qui veulent se contenter de frapper les éléments de cette force destructrice qui se montrent un peu trop.

Mais elle tempère en réaffirmant que nous nous connaissons que très peu de chose de leur organisation stratégique. Des estimations font état de cent cinquante milles Éveillés à Chicago. Dans le camp adverse on estime à huit milles le nombre de démons et de vampires, un peu plus de lycanthropes et quelques dizaines de milliers de mages plus ou moins puissants. Ces forces de l'Inconnu ne sont pas bien organisées et il serait très précieux d'obtenir des renseignements. D'autant que l'infiltration dans leurs milieux est pour l'instant compliquée, du fait du manque d'informations.

Latoya reparle des vampires qui opèrent au bord du lac et de la méthode pour retrouver leurs traces. Bien sûr ils répondent à la mission première de l'Inconnu : trouver les Éveillés et les éliminer. Mais reste des questions en suspend : Comment les traquer et comment obtenir des méthodes qui nous permettront de comprendre les agissements et les stratégies des forces de l'Inconnu ?

J'évoque la possibilité de contacter les groupes d'Éveillés pour négocier des informations avec eux. Mais notre supérieure m'interdit, ainsi qu'à Barry, d'entrer en contact avec eux pour ce genre de choses ; c'est bien trop dangereux selon elle. Barry propose alors d'envoyer toutes les infos que nous avons sur les vampires bûcherons en espérant que d'une façon ou d'une autre nous puissions en tirer un bénéfice. Latoya remet sur la table que le groupe d'Éveillés, appelé « Les Neufs Chœurs », risque fort de ne jamais collaborer avec l'IDA.

Nous réfléchissons à une stratégie de conquête de l'information sur les forces de l'Inconnu. Au fil de nos discussions elle s'articule sur trois grandes idées :

- Identifier les agents de l'Inconnu par des observations et du renseignement
- Déterminer les liens entre les agents de l'Inconnu
- Expérimenter des techniques sur des opérations à portée limitée (la démonsse des groupes de paroles ; les vampires bûcherons...)

Je ne sais comment les choses vont évoluer mais je pense qu'il est nécessaire de suivre les agents de l'IDA dans leur stratégie, même s'il faudra sûrement faire des compromis entre les méthodes des uns et des autres. Une seule chose est sûre pour le moment, l'IDA est aujourd'hui incapable d'utiliser à plein potentiel nos capacités hors-normes. Mais peut-être est-ce tout simplement dû au fait que les capacités des non-humains ne s'accordent pas toujours très bien. D'ailleurs il est fort à parier que cela soit aussi le cas dans les rangs de nos adversaires.

*Black se replace sur sa chaise. Des regards dubitatifs se fixent sur elle tandis que d'autres semblent s'accorder avec sa façon de voir les choses.*

# Sérial Killers vampiriques

Rapport 27880N2005 : La drogue trouvée au Darkest contient des psychotropes et des traces d'un médicament de thérapie hormonale. Cette drogue agit sur la boucle du stress. Il est probable que le produit conduise à un engourdissement mental qui rend les consommateurs sensibles à la magie.

Rapport 28990N2089 : Les recherches sur les visages des vampires par portraits-robots sont inefficaces. Cependant une découverte a été faite : certaines zones de la ville possèdent des caméras piratées. Cette zone s'étend aux abords du Succubus Club et tracent des routes protégées des regards extérieurs. Une demande a été faite pour réinvestir ces zones blanches avec un système de caméras parallèles pour ne pas éveiller les soupçons sur la découverte de ces lieux protégés de la vidéosurveillance de la ville.

*Black un peu moins en forme que d'ordinaire, se tient au centre du cercle de lumière. Elle jette régulièrement des regards inquiets aux autres personnes du cercle.*

Je reçois un appel téléphonique vers 2h du matin. Une famille a été décimée dans une des maisons sur les bords du lac. Je m'y rends aussitôt pour y retrouver mes collègues. La maison en question est une sorte de bâtiment écologique bizarre à moitié enterré dans une butte de terre. Les enquêteurs chargés de l'enquête nous accueillent froidement et nous entraînent dans la maison. Cinq personnes y sont mortes, de même que tous les animaux. Les murs sont taggés de slogans politiques sans rapport les uns avec les autres.

Dans la maison Barry cherche des vêtements du père pour se servir de son odorat, car il est la seule personne vivant dans la maison dont le corps n'a pas été retrouvé. Je matte la vidéo qui montre les viols des trois nanas par une demie douzaine de types de tailles variées. Ils sont ivres de violence. Le père assiste à la scène attaché et muselé. On retrouve dans la vidéo la nana aux cheveux blancs qui observe la scène et parle au père de la famille... sûrement pour le torturer. A la fin de la scène macabre, qui conduit aux meurtres des trois femmes, un type embarque le père sur ses épaules.

Nous ressortons à l'extérieur. Barry se transforme pour se faire passer pour un gros chien et trace la piste du père enlevé. Nous retrouvons ainsi le point de départ d'un gros véhicule. Grâce aux caméras de vidéosurveillance et de l'horaire assez précise, nos collègues au centre de l'IDA tracent le camion. Il se dirige vers l'université North Western et emprunte bien sûr les fameuses zones blanches. Nous allons profiter de ces mêmes zones pour arriver jusqu'à un van garé non loin d'un hôpital universitaire.

Nous attendons pour tomber sur les vampires à l'aube, là où ils seront vulnérables. Mais, une heure avant l'aube, trois types viennent vers le van et le prennent. Nous demandons à l'IDA de suivre le véhicule car les vampires que nous recherchons ne sont pas sortis et nous n'avons aucune trace de la personne enlevée.

Quand l'aube arrive nous décidons d'intervenir. Nous nous retrouvons assez vite devant une porte à code lourdement renforcée, de même que le mur qui l'encadre. Barry se précipite sur la caméra pour la neutraliser. Blake s'atèle dès lors à déverrouiller la porte. Nous pénétrons alors dans un espace neuf où un grand couloir donne sur des pièces vitrées de chaque côté. Dans l'une d'elles nous trouvons le père de famille sanglé et sous perfusion. Dans une autre se trouvent deux vampires.

Nous déclenchons le monitoring du père pour forcer une réaction. Et, quelques minutes plus tard, un grand type massif avec une blouse arrive dans la salle d'examens. Nous le braquons avec nos flingues. Malheureusement il décide de sauter sur nous. Il colle de grandes baffes à mes collègues mais tombe sous nos tirs. Il était franchement bien plus fort qu'un humain ordinaire. Sûrement une de ces fameuses goules vampiriques.

Nous appelons l'IDA pour l'extraction des deux vampires. Du côté des autres agents qui ont filé le van à travers la ville, une cache de vampires a été découverte et dix d'entre eux ont été arrêtés. Pas mal d'armes ont été saisies dont très probablement des armes exceptionnelles. Officiellement cela se retrouvera dans les médias comme une intervention contre un laboratoire de drogues.

Je retourne alors à l'IDA prendre mon bain d'antigel. Je suis épuisée et mon Anima est au plus faible. Je décide d'envoyer un SMS à Glenfallen pour annuler mon intervention dans le groupe de paroles. Rien n'est prêt pour cette opération et Angel ne sera certainement pas reposée pour la mener. C'est à ce même moment que j'envoie un SMS à Miss Blue pour qu'elle annule le rendez-vous avec les artistes du Darkest.

*Miss Blue se lève, un regard furieux en direction de Black qui est toujours debout.*

*« Je ne comprends pas à quel jeu tu joues. Tu nous appelles pour tes opérations dans le travail que tu mènes à l'IDA, et alors que nous agissons dans ce but, tu nous repousses comme de vulgaires subalternes auxquels tu donnes tes ordres. J'en ai assez pour ma part. Ne viens me voir que quand tu seras disposée à nous accorder la place que nous méritons. »*

*Blue pousse un long soupir et quitte le cercle de lumière. D'autres membres du cercle se regardent et se lèvent les uns après les autres et s'enfoncent dans les ténèbres, jusqu'à ce que Black se retrouve seule face à M. White. Ils se regardent tous deux. M. White hausse les épaules et étouffe un rire sadique. Black baisse la tête et évite le regard du colosse albinos.*

# Mister White

Rapport 280998N335 : Le directeur adjoint de l'IDA, Adrian Moop, a été assassiné lorsqu'il embarquait dans sa voiture par une attaque au pistolet mitrailleur opérée par une personne à moto.

*Le grand albinos se lève de sa chaise et lève les bras comme un geste de victoire et éclate de rire. Les autres chaises disposées autour d'un cercle de lumière sont toutes vides. Toutes... sauf une. Sur celle-ci une jeune femme aux cheveux noirs, le visage constellé de tâches, rive ses yeux verts vers le sol, les mains pressées contre ses tempes. L'albinos prend la parole.*

*« Ab ! Enfin libre ! Tu vois Black, tous tes artifices d'Humanité sont partis. Tes doutes, tes peurs, le manque de confiance flagrant que les autres ont en toi, tout cela à provoquer ta chute. Et toutes ces facettes d'Humanité que tu tentais de m'imposer se sont réfugiées dans l'ombre de ton subconscient. Je suis le seul qui peut t'aider désormais. Tu dois avoir foi en moi ! Tu dois laisser parler le Démon qui est en toi ! Les humains pour lesquels tu œuvres ne veulent pas de ta partie humaine héritée lors de notre arrivée sur Terre. Ils veulent le Démon ! Ils veulent le Monstre ! Ils veulent se débarrasser de leur culpabilité et te faire agir à leur place. Donne-moi ton accord et tu ne ressentiras plus aucun doute et plus aucune tristesse. »*

*Black contemple la main tendue de Mister White. Un instant elle avance sa main vers lui mais stoppe à mi-chemin. Elle redresse la tête et rive un regard noir en direction de l'albinos. Elle retire sa main et croise les bras. Le grand type glabre au regard clair pousse un rire sadique avant de s'adresser au cercle de chaise, comme si elles étaient encore pleines.*

J'arrive au commissariat. Je dois montrer mes papiers au personnel de l'IDA bien plus habitué à voir l'agent Black dans leurs locaux, que moi. Mais je ne suis pas là pour traîner. Je file vers la salle d'interrogatoire pour interroger un des vampires capturé la nuit dernière. J'obtiens sans soucis l'accord de Miss Mayflower de procéder à l'interrogatoire moi-même. Elle semble un peu surprise de ce petit changement de ton, mais elle n'est pas au bout des surprises cela dit.

Je pénètre donc dans la salle. Je jette un coup d'œil sur le dossier remis par des collègues de l'IDA. Mais il n'y a pas beaucoup d'éléments. Je demande au vampire son nom. Mais, comme il refuse de répondre à la moindre question, je déplace la chaise juste à côté de lui et j'active mon aura de douleur. Le type hurle. Il finit par me dire qu'il s'appelle Diaz. Je m'éloigne un peu histoire de le laisser souffler et je lui montre la photo de la vampire aux cheveux blancs en demandant son nom. Comme il refuse de répondre je m'avance de nouveau. Il hurle « Miss Brisebois ». Je souris.

J'obtiens encore quelques aveux de Diaz dont le fait qu'elle les contacte par téléphone quand elle a besoin d'eux pour faire de sales coups. Au début il s'agissait de tuer des cibles, puis de massacrer des familles avant que les missions de meurtres ne se transforment en missions d'enlèvements très récemment. Il me dit que lui, ses amis et la vampire aux cheveux blancs étaient très indépendants, mais l'arrivée du Prince Lorenzo (qui dirige sûrement le Succubus Club) a remis tout cela en question.

Les interrogatoires des autres vampires n'ont rien donné de plus. Pour ma part je m'entraîne à imiter la voix de Diaz et je prends son portable. Les coéquipiers de Black veulent dominer les vampires pour obtenir d'autres informations mais je doute que cela soit viable.

Je vais alors voir Latoya pour obtenir d'elle des informations sur des cibles, des surnaturels agissant pour l'Inconnu à exécuter. Elle est surprise un instant mais dans son regard je perçois la joie qu'elle éprouve de se retrouver face à un Démon enfin débarrassé de son encombrante Humanité. Je reviens ensuite vers les camarades de l'agent Black avec une liste de quatre noms agrémentée de quelques informations plus ou moins lacunaires :

Walter Johns : Démon. Jeune cadre dynamique qui fréquente un bar du centre-ville dans lequel il œuvre pour faire des pactes avec de jeunes gens en échange de services. Son apparence est repérée mais il fréquente une zone publique d'où une intervention complexe. D'autant qu'il peut se téléporter.

- Jessica Pembrose : Mage. Vedette du petit écran qui travaille au sein d'une télé locale.
- Simon Kaplov : Loup-garou. Est à la tête d'une bande de motards qui fait dans le trafic d'armes et de drogues. Bande étendue et comportement parano du leader qui rendent l'approche complexe.
- Paul Petitbois : Démon. Tueur en série qui tue de jeunes hommes à la dérive. Comme signature il mange le foie de ses victimes après des mutilations corporelles. Il envoie des messages à l'IDA pour se vanter des meurtres qu'il commet.

Plus tard dans la nuit, Ricardo fait implanter une puce à Diaz pour le localiser tandis que l'équipe organise un coup monté pour une « échappée miraculeuse » en plaçant le corps de Diaz à l'abri d'un tuyau de béton à l'aube, alors que ses acolytes sont proprement exécutés par la lumière du jour. Ainsi l'équipe espère localiser la vampire aux cheveux blancs.

Ensuite nous faisons des plans pour tomber sur les cibles désignées par l'IDA.

# L'échec : Walter Johns

*L'albinos se tait et apprécie le silence de la pièce, comme une sorte de profond soulagement. Il regarde en direction de la seule personne présente qui se contente de regarder le sol en fredonnant une chanson. Furieux il s'avance d'un pas lourd vers elle et cogne dans sa chaise pour la renverser. Black se relève et époussette sa veste. Elle le regarde avec un air de défi.*

*« Tu ne vas pas me défier bien longtemps. Bientôt tu réaliseras que tes petits camarades ont bien plus besoin de mes talents que des tiens, tellement bridés par ton Humanité qu'ils sont inutiles. L'IDA a besoin d'un Monstre pour tuer des Monstres... Et rien d'autre ! »*

*Le grand albinos, debout les bras croisés, toise du regard Black assise sur une chaise, au centre de la seule source de lumière de la pièce. Elle a le regard perdu sur le sol blanc de la pièce où viennent s'éclater, à intervalles lents, des gouttes de sang qui perlent entre ses lèvres. Son souffle est fort et traduit son épuisement.*

*« Tu ne peux pas gagner contre moi Black ! Lance White triomphant. Le pouvoir de l'Humanité est bien trop faible comparé au mien. Tu veux que je te raconte l'histoire de tes pathétiques « coéquipiers » ? Non... ? Tant pis je vais quand même le faire. »*

*L'homme albinos de plus de deux mètres de haut attrape un morceau d'ombre et le tire vers lui. Une chaise vaporeuse se forme et il s'assied dessus comme si c'était l'objet le plus tangible du monde.*

Blake, Barry et Ricardo décide de se charger du cas de Walter Johns, un démon agissant pour l'Inconnu. Ils décident de confectionner une zone d'anti-magie pour l'empêcher de se servir de ses pouvoirs. Vers 22h, après un signalement de l'IDA, ils foncent au Cristal Beauty pour neutraliser la cible. Bien sûr, je suis le mouvement, curieux de voir comment les humains résolvent leurs problèmes de « monstres ».

Très vite Ricardo repère le type au milieu des gens de vingt-cinq à trente ans qui fréquentent principalement l'établissement. Walter Johns est accoudé au bar et discute avec des petits groupes de personnes qui boivent ses paroles comme du petit lait. Mais, alors que j'observe la scène, posé contre la portière de la voiture en train de fumer une clope, Blake et Barry rentrent à leur tout dans le bar. Et comme ces deux là puent le flic à des kilomètres à la ronde, ils se font repérer. Le démon s'enfuit et ... mystère...

*« Fin de l'histoire ! Black tu vois bien. Tes méthodes et celles de tes petits camarades sont inefficaces !*

# Opération Kaplov

*White se relève d'un bond et claque dans ses mains avec un sourire sadique.*

*« Tu vois Black, tes petits humains chéris ne peuvent rien ! Tu dois m'écouter maintenant ! Il est temps de se barrer du merdier dans lequel tu nous as entraînés. L'Inconnu est un putain de salopard, mais lutter contre lui avec les humains est aussi ridicule que de combattre un volcan en éruption avec une gourde d'eau. Tes humains sont incapables d'agir et d'employer les bons moyens. Une balle de sniper dans la tête de cet imbécile de Walter et le tour était joué, crache White. Mais peut-être veux-tu savoir ce qui s'est passé ensuite ? Et je vais prendre ton mutisme pour un « oui ».*

Après l'incident Walter, tout le monde retourne à l'IDA, le quartier général des gratte-papiers et autres coincés de la bonne morale. Quelques renseignements sont pris sur Diaz, le vampire relâché dans la nature. Il traîne, « Ô surprise ! », du côté du Succubus Club. Club duquel l'organisation pathétique de lutte contre l'Inconnu ne connaît rien puisqu'ils n'ont pas osé s'y frotter pour obtenir des infos.

On se renseigne alors sur Kaplov, le lycan à la tête d'une bande de bikers. Tes collègues... et moi-même pour l'occasion, apprenons qu'il a éliminé des bandes rivales lors de son ascension, dont une bande dont il ne resterait que trois survivants : Douglas Rikecroft ; Eamonn Butler et Gina Lafratta. Mais que crois-tu que tes amis vont faire ? Ils vont supplier ces trois pathétiques humains de les aider à combattre le grand méchant loup ? Ou vont-ils faire sauter le garage où règne en maître ce crétin de lycan esclave de l'absurde maître de la destruction, aussi appelé l'Inconnu ?

Et ce matin, je me suis marré quand j'ai regardé les photos d'une scène de crime envoyées par Paul Petitbois, aussi bon taré sanguinaire qu'il est mauvais photographe. C'était accompagné d'un petit message « De Nixi Obliviatum », ou « La Nuit qui Oublie » ; l'excellent titre de son prochain numéro j'imagine.

*White évite soigneusement la petite flaque de sang au sol et se met à genoux devant la chaise de Black, qui rive toujours son regard vers les dalles blanches de la pièce. Il prend ses mains dans les siennes, s'approche de son visage et lui murmure à l'oreille :*

*« Je vais t'aider Black, même si tu m'as blessé en tentant d'introduire de l'Humanité en moi. L'IDA va bientôt se mettre en guerre contre l'Inconnu. C'est sa seule putain de chance de survie ! Tes efforts inutiles pour espionner, manipuler ou convaincre n'ont servi à rien ! Laisse-moi faire maintenant... C'est notre seule et unique chance de nous en sortir vivants ! »*

*Black redresse lentement le visage vers White et quand ses yeux sont bien en face des siens, elle lui crache du sang au visage.*

*Le géant albinos se rapproche de Black, toujours assise sur sa chaise, le regard perdu dans ses tristes pensées. Il détend ses muscles comme après un réveil difficile et se force à bailler avant d'adresser la parole à son étrange moitié :*

*« Bonjour, agent Black... Enfin peut-on encore dire agent alors que tous vos coéquipiers ont oublié jusqu'à votre existence même. Ce matin par exemple je regardais votre « collègue » Blake faire des recherches sur Kaplov, une saloperie de lycan aux ordres de l'Inconnu et il a trouvé qu'un avocat du nom de Doug Wattkins a représenté les trois anciens membres du gang qui s'est fait massacré par Kaplov. Et du coup j'ai eu une idée. J'ai commencé tout un tas de recherches sur des sportifs, des stars de la télé, des philanthropes, des jeunes gens actifs dans les actions humanitaires ou écologiques. Bref, des gens particulièrement appréciés de tout Chicago. J'ai fait une petite liste, commente White en agitant une feuille de papier sous le visage de Black. Et tu vois, je me suis dis, si ces gens sont attaqués par des salopards un de ces jours, et que la population découvre qu'il s'agit d'agents de l'Inconnu, le combat ne sera pas aussi inéquitable.*

*- Tu es malade White, crache Black. Tu vas déclencher une guerre si tu continues tes conneries.*

*- C'est ce qu'il faut Black. Réveille-toi ! La guerre contre les forces de l'Inconnu est la seule solution pour rétablir les forces en présence. En agissant dans l'ombre nous faisons le jeu de notre ennemi qui sait qu'un combat frontal lui serait fatal.*

*- Pauvre idiot... Une guerre est la chose la plus stupide à déclencher ; des milliers d'innocents mourront...*

*- Des innocents ? Quelle importance ? Si l'Inconnu gagne ils seront des milliards à mourir... Et nous avec !*

*- Tu sous-estimes sans cesse les humains. Ils sont capables de repousser l'ennemi en jouant le jeu de conflits de l'ombre. Ils agiront avant que l'Inconnu se sente en danger et ne force ses agents à s'unir dans une guerre qu'ils gagneront. Et tu veux savoir pourquoi ils gagneront ? Parce qu'individuellement ils sont d'une puissance incomparable aux frères humains qu'ils sont d'ordinaire. Et nous, ne sommes-nous pas d'une puissance surhumaine White ? Si nous jouons de leur côté, ils deviendront instoppables.*

*- Bien que j'apprécie la flatterie, je persiste à croire que tu as tort. Bon, après cette petite digression, est-ce que je peux finir de raconter ma journée ? En plus, à moins que tu aies autre chose à faire de plus important, je suis un délicieux conteur.*

*- Je suis attachée White....*

*- J'imagine donc que tu n'as pas envie de bouger. En plus on vient juste d'arriver devant le cabinet de l'avocat Wattkins. Cela peut vite devenir marrant. »*

L'équipe de l'IDA arrive devant le cabinet de Wattkins situé dans un centre commercial. Ricardo frappe à la porte et un type d'une quarantaine d'années se pointe. Il raconte très vite des bobards sur les trois personnes que nous recherchons et d'un départ de ceux-ci pour la Virginie. Mais je suis plutôt psychologue et je comprends que Gina Lafratta, une des cibles de notre affaire, est sa gonzesse. Et, comme je lis dans son esprit, je découvre qu'il l'a vu la semaine dernière. Il est d'ailleurs plus malin qu'il n'y paraît puisque Wattkins se doute que des choses non ordinaires se produisent autour de sa nana.

Je quitte tes coéquipiers pour acheter un gros sac à dos. Je prends l'apparence de Pikecroft, un des autres membres du gang défendu par l'avocat et je retourne chez Wattkins. Là je lui fais croire que j'ai les fédéraux aux fesses mais il semble que quelque chose dans mon attitude cloche. J'ai le temps de me connecter de nouveau à son esprit pour y lire l'endroit où il a planqué tous les dossiers de la bande, chez sa grand-mère. Je communique l'adresse aux collègues et le besoin de prendre des pelles alors que l'avocat s'enferme dans son bureau pour hurler : « Mais qui êtes-vous ? »

Bon la suite est assez drôle. Quand nous arrivons chez la grand-mère de l'avocat, celui-ci se tient devant la porte avec un fusil à la main. Il tire en l'air puis se paralyse grâce à un sort lancé par Ricardo. Nous rentrons dans la maison, mais, je ne sais pour quelle raison, Ricardo a été un peu radin sur sa magie et Wattkins est libéré de sa paralysie, à peine une minute après le début de l'intervention. Barry le met dehors.

Comme prévu on retrouve les dossiers recherchés, mais, au moment de ressortir, Wattkins a crevé les pneus de notre voiture et deux bagnoles de flics descendent le long du chemin de terre qui mène à la maison de campagne. Là descend un juge... le juge Marshall. Barry commence à plaisanter et se prend quelques remontrances. Les choses tournent vite assez mal. Le juge commence à nous menacer. Et, comme je n'ai pas trop de temps à perdre, je reprends ma forme démoniaque. Les flics fuient à toute allure et le juge fait une crise cardiaque. Barry lui aussi s'enfuit. Et je réalise donc que ma forme de démon est bien plus efficace que ce que je le pensais.

Bref, une fois la mort du juge confirmée on fait venir une ambulance pour le corps et un dépanneur pour la voiture. En fouillant les dossiers de Wattkins nous trouvons l'adresse d'un centre social où Pikecroft a passé une bonne partie de son enfance. On attend le retour de Barry avant de s'y rendre.

Sur place, Barry met les pieds dans le plat et demande directement à l'agent d'accueil où se trouvent les trois fugitifs recherchés. Il commence même à menacer le pauvre gus. Je me demande bien comment le lycan a réussi ses tests du concours de police. Pour ma part je pars à la recherche d'un local où on peut y entreposer des motos.

Je tombe sur la porte fermée d'un garage. Je décide de passer à travers pour vérifier les lieux. Là je tombe sur trois lits de camp, trois motos... et leurs trois propriétaires installés autour d'une table. L'un d'eux vient de se lever et braque un fusil à pompe sur moi. Je vais bien m'amuser avec eux !

*Un cri se fait entendre « Monstre ! » alors que Black se libère de ses liens et se jette sur le géant albinos.*

# Quand les colosses tombent

*Le géant albinos essuie du liquide rouge sur ses mains avec un beau mouchoir blanc signé d'un « W » stylisé. Il pousse un long soupir avant de s'accroupir non loin du corps de Black étendu sur le sol dans une flaque de sang. Avec une suite de « T » lâchée les dents fermées, ils ouvrent la bouche à moitié agacé :*

*« Tu as raté une bonne occasion. Désolé mais j'ai quelque chose de plus urgent à faire que m'occuper de toi pour le moment. »*

Après avoir traversé la tôle du garage je me retrouve face à trois humains armés qui braquent leurs armes sur moi. Ils me font signe de m'agenouiller. Après une hésitation à cause de la saleté sur le sol, je pose les genoux à terre. Douglas Rikcroft, Eamonn Butler et Gina Lafratta sont en panique. Douglas me fouille et pique ma plaque de flic. Je commence à parler de Kaplov, ce qui accentue leur peur. Douglas pointe son fusil sur moi.

Tout d'un coup, alors que je suis presque certain qu'ils vont tous partir, je glisse le doigt dans l'arme pour me tirer moi-même dessus. Ma résistance démoniaque est un avantage certain et je pousse un « aie » comique. Mais, contrairement à ce que je pensais, la stupeur ne gagne pas Douglas qui me repousse en arrière, avant de faire signe aux autres de s'échapper au plus vite. Ils semblent bizarrement sous contrôle. Un pouvoir d'Éveillé ?

Je fume une clope en attendant mes collègues. Je fouille un peu la pièce en espérant que la précipitation ait poussé nos cibles à abandonner des indices derrière eux. Je dégotte une chemise avec des photos de surveillance au téléobjectif à l'intérieur. On y voit une ferme où est garée une bonne demi-douzaine de motos. Les autres agents sont arrivés et je partage les informations, les laissant faire des recherches sur les plaques d'immatriculation plutôt difficiles à lire à l'œil nu.

Quelques temps plus tard, après un retour au quartier général, des traitements de l'image ont été lancés sur les photos et les motos appartiennent bien à Kaplov et à sa bande. Ricardo lance une divination pour deviner l'endroit où se trouve la ferme. Pendant ces recherches des agents de l'IDA me mettent en contact avec Pikecroft qui appelle depuis une cabine téléphonique. Mais, pour je ne sais quelle raison, ma voix le fait raccrocher presque immédiatement. Probablement s'attendait-il à avoir une femme comme l'agent Black ; quelle erreur !

Le lendemain matin l'IDA organise une opération militaire pour détruire Kaplov et sa bande de criminels aux ordres de l'Inconnu. Je suis avec Ricardo, en train de me cailler les miches dans un bosquet non loin d'un lac gelé. J'observe l'équipe d'intervention en train de se rassembler pour mener l'attaque dans les meilleures conditions possibles. De l'autre côté de la ferme, Barry et Blake mènent une opération pour saboter les motos du clan de Kaplov. Un bain de sang s'annonce alors que les agents d'intervention vérifient les balles d'argent de leurs chargeurs.

L'assaut est lancé. Kaplov et deux autres garous sont les seuls à fuir la ferme qui est arrosée d'une pluie de balles après l'intervention des équipes placées aux ouvertures du bâtiment. Je fonce à la porte de la grange derrière Ricardo. Quand nous arrivons devant Kaplov fait face à Barry qui le démonte dans une furie sanguinaire démentielle. Blake lui git au sol à terre, inconscient ou mort.

*L'albinos attire une chaise à lui. Il contemple un moment le corps inanimé à terre avec un air de satisfaction évident. Il sourit et entame un monologue.*

*« Tu vois Black, tu me prenais pour le méchant de l'histoire, mais je ne le suis pas. L'Inconnu est bien plus dangereux que toutes les forces en présence sur ce monde. Mais, tant que ses agents agiront pour lui offrir une voie, le danger restera entier. La force est la seule chose qui peut lui être opposée, et tes tentatives futiles de trouver une voie alternative étaient une perte de temps. Regarde tes compagnons. Ils usent de brutalité et un puissant agent tombe. N'est-ce pas la preuve qu'une guerre est la meilleure stratégie ?*

- *Tu te trompes ! »*

*White se tait, stupéfait de cette intervention. Une des mains de Black se pose dans son propre sang, puis l'autre, avant qu'elle appuie sur ses bras pour se relever avec peine. Le démon aux cheveux blancs regarde la scène sans trop comprendre. Bientôt Black se dresse sur ses jambes, couverte de sang, mais, semble-t-il, presque indemne.*

*« Tu n'as pas l'intelligence de lutter White ! Affirme Black alors que la lumière dans la pièce retrouve un peu d'éclat. Tu as même négligé tes propres pouvoirs, oubliant la capacité des démons à revenir même après des blessures mortelles ; une capacité qui marche autant dans le monde physique que dans cet univers mental où tu croyais régner en maître.*

*Quant aux propos sur les forces de l'Inconnu, encore une fois tu te trompes. Toutes les opérations menées contre des agents dotés de capacités en dehors de celles liées au combat se sont soldées par des échecs. Le garou Kaplov a été mené en échec car, tout comme toi, il ne sait compter que sur une seule chose : sa puissance brute.*

*Et, je ne dis pas que nous n'en aurons pas besoin pour vaincre l'Inconnu, je dis juste que nous devons lutter avec des armes variées. Et la ruse, la duperie, l'espionnage, la diplomatie, et toutes ces méthodes que tu dénigres, sont essentielles au conflit qui nous oppose à l'Inconnu. Car d'une part cette lutte ne se résoudra pas en quelques jours, d'autre part, moins les agents de l'Inconnu seront nombreux, plus ils utiliseront des méthodes similaires pour réaliser leurs objectifs.*

- *C'est bien. Bravo ! Belle morale que tout cela, ironise White. Mais tu ne peux pas lutter contre moi. Je suis trop puissant pour toi ! Hurle White.*

- *Tu as raison, déclare Black avec un ton paisible. Mais encore une fois, tu ne saisis pas l'essentiel. A l'IDA je ne suis pas seule... Et ici non plus ! »*

*Soudain, à l'orée du cercle de lumière apparaît une jeune femme aux cheveux blues et roses avec un piercing dans le nez : Blue ; une rouquine aux longs cheveux ondulés au visage moucheté de tâches de rousseur : Red ; un solide gaillard barbu aux longs cheveux blonds au look de surfeur : Dust ; une nana habillée de vêtements déchirés au visage triste : Winter ; une blondinette à la chevelure courte aux yeux bleus étincelants d'énergie : Summer ; une asiatique au longs cheveux noirs et au regard perçant : Panthera ; une petite brune souriante au doux visage en robe blanche : Angel ; une magnifique indienne au visage décoré de nombreux bijoux rebaussés par un maquillage sophistiqué : Diamond ; une sublime blonde aux formes parfaites en maillot de bain avec un regard vert enflammé : Gold ; un beau jeune homme à la barbe naissante aux courts cheveux bruns bouclés avec une veste de jean ouverte et un t-shirt blanc : Snow ; un black musclé avec des dreadlocks, un piercing dans le nez et un regard volontaire : Coal.*

*« L'Humanité n'est pas une forme de vie unique et simple, sur Terre, comme ici ! Tu as perdu White ! »*

*Alors que Black lance ces paroles, White se lance sur elle mais il est aussitôt stoppé par des chaînes d'argent lancées par l'ensemble de l'assemblée. White hurle de frustration, se débat, mais après de longues minutes, ses mouvements sont réduits au néant. Il pousse un dernier cri de colère... avant de capituler.*

# Interrogations internes

*Black regarde un moment les différentes personnes qui sont réunies avec elle autour d'une grande table ronde au centre d'une grande pièce vitrée. Un panorama magnifique donne sur une grande forêt aux feuilles colorées de teintes allant du rouge éclatant au vert chatoyant. Le ciel est d'un bleu sombre où s'amoncellent encore quelques nuages. Black prend la parole en premier, non sans jeter un regard perplexe au seul siège vide.*

*« Bonjour à toutes et à tous. Après les derniers évènements, le trouble agite nos esprits mais il est nécessaire de s'entraider et de retrouver une voie dans laquelle chacun et chacune se sent à son aise. Pour ma part, tout a commencé ce matin. »*

J'entre dans le bureau de Latoya Mayflower, non sans une boule au ventre. Une fois à l'intérieur, je vide mon sac, je lui parle de la mort du juge Marshall dans l'affaire de Doug Wattkins. La leadeuse de l'IDA est surprise de n'avoir rien entendu à ce sujet et elle fait rapidement quelques recherches sur la mort du juge. Le rapport qu'elle obtient fait état d'une mort par arrêt cardiaque. Rien donc pour impliquer d'une quelconque façon l'IDA ou qui que ce soit.

Je sors du bureau de Mayflower avec le numéro du psychologue de l'IDA. Je ne sais pas si cela peut m'aider, mais je glisse le numéro dans ma poche... au cas où. Je consulte sur l'ordinateur du bureau les emplois du temps de mes coéquipiers. Blake est encore à l'hôpital après l'intervention sur la bande de lycans de Kaplov. Ricardo sera en déplacement en fin de semaine pour se rendre en Allemagne et consulter des documents propres à cette histoire de « De Nixi Obliviatum ». Barry lui tente de monter un plan à propos d'une boîte de sécurité pour approcher la starlette mage de la télévision qui est sur notre liste de personnalités aux ordres de l'Inconnu. Malheureusement ses notes ne sont pas très claires et il est difficile de comprendre ce qu'il envisage vraiment.

Je me suis alors posée un long moment à mon bureau. J'ai commencé à faire le tour de toutes ces pistes abandonnées en cours de route car je me sentais prise au piège à la fois de White, mais aussi de cette gestion folle à l'IDA, où nous sommes contraints à agir comme des agents de police alors que nous avons bien plus de moyens et de capacités en nous-mêmes pour changer la donne. J'ai alors fait une liste des choses à rattraper :

- Recontacter Cassie du Triple Trèfle pour obtenir une rencontre avec les Éveillés qui travaillent en groupe : les Neufs Chœurs.
- Retourner au Blanquet pour contacter De Sauvignon.

- Se renseigner sur Glenfallen et sur les groupes de soutien qu'elle organise pour trouver de nouveaux Éveillés.
- Trouver un moyen d'obtenir des informations sur le Darkest.
- Trouver des informations sur « Information Syndicate ».

Pendant le reste de la semaine, je commence à parcourir ma liste et je commence à la réaliser. Retour donc au Triple Trèfle où je rencontre Cassie pour lui donner mon contact et lui répéter ma volonté de rencontrer les Neuf Chœurs. Puis je file au Blanquet. Je laisse le message suivant à la goule de Sauvignon : « Le Darkest étend son influence ; les forces non indépendantes convergent ! ». Puis je laisse mon numéro. En quittant le Blanquet je consulte mon téléphone pour y lire un rapport de Ricardo. Il est en Allemagne et trouve la piste de Yoseph Kelerman, un professeur possédant un exemplaire d'un livre intitulé « De Noxi Obliviatum », avant d'être dénoncé par un agent SS du nom d'Eikart Trilsch, membre d'un ordre secret, la Sainte Vehme, expatrié en Amérique du sud à la fin de la guerre.

« Et vous... Comment allez-vous ? Comment pensez-vous que nous devons conduire la suite ? »

# Révélation sur le De Noxi Obliviatum

*Black s'assoit à la grande table ronde autour de laquelle sont rassemblées des hommes et des femmes aux apparences diverses et aux looks parfois étranges. Certaines de ces personnes prennent la parole, émettent leurs avis sur la situation sur Chicago mais aussi sur les problématiques en cours. Puis vient le tour de Black, agente de l'IDA, qui peut s'exprimer sur les avancées opérées par cette force mi humaine mi monstrueuse de lutte contre l'Inconnu.*

J'ai reçu un appel aujourd'hui de Cassie. Les Éveillés des Neuf Chœurs ne veulent pas rencontrer l'IDA. Ils ne veulent pas parlementer avec des « monstres ». Je pense que cette piste est à ignorer désormais. Il faut trop d'énergie pour les faire changer d'avis... et nous avons trop à faire pour le moment.

Cependant, au rayon des bonnes nouvelles, mon collègue Ricardo a retrouvé la trace de la famille de Trilsch et est sur la piste du De Noxi Obliviatum. Il a notamment mis la main sur des écrits qui font état d'une tentative de faire venir « le maître universel » à l'époque des seigneurs de Thulé. Mais l'invocation aurait échoué. Il semble avoir trouvé un objet magique dont il ignore l'utilité : un médaillon de bronze.

Suite à ces découvertes, Blake s'est rendu à la bibliothèque du congrès avec pour piste une étrange gravure retrouvée à la fois par Ricardo en Allemagne et dont une vague copie figurait dans le courrier de ce taré de Petibois. C'est là qu'il a découvert le véritable but de l'ouvrage : des séries de pacte entre les seigneurs de la Terre et les seigneurs du Cosmos, notamment par le biais de formules magiques faites pour communiquer avec ces derniers. Cependant, il a surtout eu une révélation majeure : un des exemplaires du De Noxi Obliviatum, utilisé par les opposants à l'Inconnu posséderait une contre-invocation de l'Inconnu... Rien que cela ! »

*Soudain Black s'arrête. Elle regarde le portable accroché à sa ceinture. C'est un numéro inconnu... Elle s'excuse. Se lève de la table et se déplace dans un coin pour prendre l'appel au calme. Puis, quelques secondes plus tard, elle revient vers ses personnalités multiples.*

« Il faut que j'y aille au plus vite. Sauvignon est attaqué. La mente est à ses trousses. »

# A la rescousse de Sauvignon

Je suis dans les locaux de l'IDA. Je me dépêche de rejoindre Angela pour lui demander de localiser l'appel passé par John, la goule de Sauvignon. Barry et Blake réunissent l'équipe tactique avec une rapidité surprenante. Le lieu est vite localisé lui aussi et se trouve non loin du Blanquet. Nous y filons.

Sur place un camion de pompiers tente d'éteindre l'incendie qui ravage le club « The Blanquet ». Barry, grâce à ses sens de lycanthrope, retrouve assez rapidement la trace des agresseurs. Il est certain qu'il s'agit de vampires... Je peste intérieurement de n'avoir aucune arme à disposition pour lutter contre ses horribles monstres. Nous le suivons avec le fourgon tactique légèrement en arrière. Les humains, même bien équipés, peinent contre les vampires.

Barry nous guide jusqu'à un carrefour où il y a eu un combat. Sauvignon et sa goule ont été séparés à cet endroit. Nous décidons de suivre la piste du vampire, plus important pour nous dans l'histoire qui se joue contre l'Inconnu. Cette nouvelle piste nous mène jusqu'à un grand bâtiment en chantier autours duquel rôdent plusieurs vampires... dont la tueuse sans pitié aux cheveux blancs.

Barry se glisse dans un bâtiment voisin pour surprendre les vampires, mais nous sommes repérés bien avant que l'embuscade soit bien mise en place. Je commence donc à lutter avec Blake contre ses horribles serviteurs de l'Inconnu tandis que notre compagnon Barry saute dans l'immeuble en construction où il y a de grandes chances que se soit terré Sauvignon. Lui aussi est tombé sur des vampires de la bande à la nana aux cheveux blancs.

Après une longue lutte, et la mort de plusieurs des comparses de cette dernière, la vampire tueuse s'enfuit en me lançant un « Toi beauté on se reverra ! » plutôt menaçant. Puis nous rejoignons Barry qui a retrouvé Sauvignon, heureusement sain et sauf.

Au même moment nous recevons un rapport de Ricardo. Il fait état d'un voyage en Israël pour trouver d'avantages d'informations sur Kellerman. Il y a appris que c'est un ancien professeur de l'université de Prague, spécialiste du mythe du Golem. C'est d'ailleurs dans la Nouvelle Synagogue, à Prague, que serait ce fameux Golem. Mais, plus important encore, Kellerman faisait partie d'un groupe de chercheurs sur la Prague juive avant d'autres confrères. Certains sont morts dans les camps de concentration, mais d'autres ont survécu. Un nom a sauté aux yeux de Ricardo : Kleine Holtz, qu'on pourrait traduire par « Petit Bois ». Ricardo est en vol pour revenir aux USA.

# Au cœur de la Tourmente

Nous interrogeons Sauvignon pour comprendre les événements qui ont conduit à l'attaque du Blanket. Malheureusement, alors que nous l'avons sauvé (malheureusement ce n'est pas le cas de sa goule John qui a été retrouvée morte), il nous juge responsable de la situation. Sauvignon sait pourtant que la vampire aux cheveux blancs est une agente de l'Inconnu, mais il croit que nous l'avons provoquée et inciter ainsi l'attaque contre le Blanket. J'essaie de faire entendre au vampire que c'est sa neutralité qui pose problème dans le conflit actuel, mais il est trop lâche pour l'admettre et trop indécis aussi. Sauvignon dresse pourtant un début d'explication aux objectifs de l'Inconnu. Pour lui les forces destructrices ont pour but de prendre le contrôle politique des villes principales des Terres Hantées et d'y supprimer les Éveillés pour garantir ce pouvoir.

Pour Sauvignon cette tactique est déjà en place. De hautes instances qui dirigent à Chicago, et dans d'autres grandes villes, lancent des commandos pour exécuter les Éveillés sans se soucier que ces attaques soient vues ou non. Le vampire parle de magie des Néphandis, les fameux mages noirs, pour détecter les Éveillés. Seulement, de ce qu'il sait, les rituels effectués par ceux-ci sont très coûteux et pas très efficaces. Les forces de l'Inconnu se sont donc forgées d'autres moyens pour découvrir les Éveillés qui sont très souvent des gens engagés, volontaires, avec des métiers dynamiques et souvent des passés douloureux.

Je décide d'aller un peu plus loin et je demande à Sauvignon qui récolte des infos sur les Éveillés pour l'Inconnu. Il évoque une nana mi-vampire mi-démone à la tête d'une société d'assurances. Je réalise alors qu'il s'agit très probablement de Glenfallen. Puis nous évoquons les différents leaders qui œuvrent à la réussite des plans de l'Inconnu sur Chicago. Il parle aussi de Jonathan Stark, le prince vampire de Chicago, le propriétaire du Succubus. Lodéphius, le dirigeant des Néphandis, mais aussi le patron secret du Darkest. Au final il semblerait que les actions des forces ennemies reposent en grande partie sur trois monstruosité.

Ricardo revient de Prague avec un médaillon magique que nous faisons analyser au labo de l'IDA. Puis nous reparlons de Kleine Holtz, aussi appelé, très probablement, Paul Petitbois. Il se trouverait du côté de Minneapolis Saint Paul. Nous devons lui rendre visite au plus vite.

Nous informons donc Latoya de notre plan pour trouver un rituel de contre-invocation de l'Inconnu, mais que des éléments nous manquent et ont une chance de se trouver du côté de Minneapolis, mais plus précisément là où se cache ce salopard de Paul Petitbois. D'ailleurs nous nous interrogeons beaucoup sur son cas et des rapports des profileurs de l'IDA le classe dans la catégorie des psychopathes « Attrapes-moi si tu peux ! ».

Ricardo effectue un rituel pour retrouver la trace de l'appareil photo utilisé par le démon pour faire les photos de ses victimes. L'objet est localisé dans la zone d'annihilation, à une trentaine de kilomètres de Minneapolis. Quand nous regardons sur une carte plus précise, il s'agit d'un patelin de quelques milliers d'âmes.

Nous prenons tout ce qu'il faut avec nous, dont un gros véhicule paramilitaire qui va nous servir pour franchir cette zone ô combien dangereuse, même pour d'anciens membres des forces de l'Inconnu.

Dans la zone des Terres Hantées, nous traversons de nombreux checkpoints tenus par des militaires. Plus nous avançons plus les bâtiments sont abîmés et les gens désespérés. Il faut dire que des attaques psychiques et autres effets mentaux affectent cette zone corrompue. Je n'y suis pas spécialement sensible mais Ricardo fait appel à sa magie pour se protéger lui et les deux collègues, Barry et Blake.

À la fin du deuxième jour dans les Terres Hantées, à travers lesquelles nous progressons lentement, un coup de vent brûlant percute la voiture. Le véhicule est à moitié renversé quand les griffes d'une ombre monstrueuse de plus de six mètres de haut viennent se planter dans le capot. Le monstre commence à traîner le véhicule.

L'Inconnu lance ses plus puissantes forces pour tenter de nous stopper !

*Black sourit.*

*FIN...*

# Sucker Punch, la Démonne aux Cents Visages

Agents de l'IDA	3
La marque de l'Inconnu	5
Troubles au Lily's Diner	6
The Darkest	8
Les ennemis secrets de l'Inconnu	11
Troubles en cascade	14
Arrestation d'un innocent	19
Quelles méthodes choisir ?	21
Sérial Killers vampiriques	23
Mister White	25
L'échec : Walter Johns	27
Opération Kaplov	28
Quand les colosses tombent	32
Interrogations internes	35
Révélations sur le De Noxi Obliviatum	37
A la rescousse de Sauvignon	38
Au cœur de la Tourmente	39