

Le Grümph [Conteur]

Alice [Marianne] Théurge Children of Gaïa

Holda [Yan] Philodox Silver Fang

Ilias [Arnaud] Ragabash Glass Walker

Oniélou [Anne] Gaillarde Métisse

Tara [Clément] Ahroun Black Furie

Hommage à la meute de la 22ième Clé qui a bravé de nombreux dangers pour repousser les forces obscures et malveillantes qui menacent sans cesse la terre de nos ancêtres et de nos enfants.

Bravo aux jeunes garous d'être sortis bien vite de l'adolescence pour embrasser une grande cause : lutter contre l'immonde Vers qui menace la vie sous toutes ses formes.

Merci aux joueurs et joueuses de cette campagne qui fut fort agréable.

Merci au conteur de nous avoir transporté dans l'univers de « Loup-Garou, l'Apocalypse ».

ÊTRE UN LOUP

La fin d'une vie... le début d'une autre

Le premier changement marque la fin de l'innocence, la fin de l'ignorance.

Le garou ne connaît pas sa véritable nature avant cet instant déterminant. Il a grandi avec un sentiment étrange. Il savait qu'il était différent et les autres lui faisaient sentir qu'il était différent. Il était sans véritable ami, sans véritable compagnie, attirant aisément la colère et violence de la part des adultes et des enfants. La rage s'est doucement accumulée au cours des années et puis elle a jaillit.

La violence subite a sans doute fait des victimes. Il y a du sang et des os sur le sol, des morts, des blessés graves, mutilés peut-être. Le garou s'est transformé pour la première fois, il est devenu un monstre des légendes, mi-homme mi-loup, plein de griffes et de dents acérées qui ont tracé leur chemin dans la chair de ses victimes. Mais étaient-ce des victimes ou des bourreaux venus, une nouvelle fois, tourmenter le garou parce qu'il est différent, parce qu'il fait peur ?

Et puis, la rage reflue. Le garou reprend son apparence naturelle, son calme aussi. Ses habits gisent déchirés au sol. À quelques pas se tient le guide. C'est un autre garou, calme et déterminé. Il a été prévenu par l'esprit nourrice qui veillait sur l'enfant depuis sa naissance – c'est ce soir que cela va arriver. Il est arrivé aussi vite que possible et il a assisté à la transformation, au premier changement.

Le guide parle doucement, comme pour apprivoiser celui qui a tué. Il faut partir maintenant, tout abandonner derrière soi. Les adieux avec les siens – ou les retrouvailles – seront pour plus tard. Tout de suite, il faut s'en aller.

Le garou sait la sagesse de ces paroles. Il est entré dans un monde de ténèbres et pourtant, c'est une délivrance pour lui, un soulagement. Les choses font sens : le garou trouve enfin sa place dans le monde. »

Le premier changement arrive au moment de la maturité du garou, ou l'adolescence pour les garous d'origine humaine ; vers les deux ans pour les loups, quand ils atteignent l'âge d'un adulte. C'est un moment terrifiant et exaltant à la fois, le plus souvent déclenché par une ultime agression, un ultime acte de violence de la part d'humains rendus fous parce qu'ils sentaient la bête sans la voir ou causé par la violence hiérarchique au sein de la meute.

Le garou était accompagné, depuis sa naissance, par un esprit nourrice, chargé par les garous de la région de surveiller les possibles descendants qui naissent au sein des communautés humaines ou louves. Une naissance de garou est devenue rare de nos jours – surtout quand il est possible de l'enregistrer : beaucoup de lignées ont été perdues, oubliées et tant de jeunes garous meurent ou deviennent fou juste après leur premier changement parce que personne n'était là pour les recueillir.

Mais ce soir, l'esprit nourrice a senti le changement venir et il s'est empressé de prévenir les garous locaux – même si ceux-ci peuvent vivre à plusieurs centaines de kilomètres parfois. Un guide a été dépêché sur place. Il prend en main le jeune garou, assure son extraction, sa « fugue », parfois le nettoyage des lieux. Pour le moment, le jeune doit disparaître. S'il le désire, il reprendra contact avec sa famille plus tard, mais c'est rarement le cas.

Un nouveau foyer

Le jeune garou rejoint son nouveau foyer en compagnie de son guide. C'est rarement un voyage direct – il y a toujours plusieurs étapes, au sein de refuges ou de maisons amies. C'est l'occasion de commencer à parler, de franchir les derniers espaces de méfiance et de réserve. Quand le jeune est prêt, quand il est dans le bon état d'esprit, alors il est temps de rejoindre le Sept.

Le sept – un vieux mot gaélique qui désigne un groupe au sein d'un clan ou d'une tribu – sera la nouvelle famille du jeune garou. Un sept est une communauté garou unie, regroupant de nombreuses meutes, dirigée par un conseil d'anciens et contrôlant un vaste territoire – les garous doivent protéger ce domaine, y traquer les manifestations du Grand Serpent, surveiller ses frontières. Comme les garous sont de moins en moins nombreux, les septs ont tendance à devoir entretenir des domaines de plus en plus vastes ou doivent se séparer en des entités de plus en plus petites. Jadis les septs n'accueillaient que des garous d'une même tribu ; de nos jours, si ces septs traditionalistes existent toujours et forment la majorité d'entre eux, on trouve de plus en plus de septs multiculturels, avec des meutes elles-mêmes très mélangées.

Les garous des septs sont toujours entourés de ceux qu'on appelle les sang-de-loup – les humains qui portent en eux l'héritage garou, mais qui ne sont pas eux-mêmes des garous. La plupart des sang-de-loup ignorent leur véritable nature – bien qu'ils puissent parfois, une fois toutes les quelques générations, donner naissance à un véritable garou – mais quelques-uns en sont avisés et vivent auprès des septs, offrant aide et assistance.

C'est là, dans un sept, que le jeune garou va apprendre les fondamentaux de sa nouvelle existence : l'importance des lignées, des auspices et des tribus ; la nature des cinq transformations ; le monde des esprits et la manière de s'y rendre ; la litanie, qui est l'ensemble des lois primales que respectent tous les garous ; les devoirs et responsabilités des garous dans la guerre qu'ils livrent au Grand Serpent pour sauver Gaïa ; et, en premier lieu, les mythes de fondation de la nation garou.

Les mythes garous

C'étaient les premiers temps du monde quand Gaïa était encore un jeune esprit qui vagabondait dans l'Umbral et que son corps abritait la vie. Les humains s'en rappellent comme du Jardin d'Eden. Pour les garous, c'était la Pangée, le grand territoire de chasse.

Le monde était luxuriant et plein de promesses. Les esprits pouvaient facilement entrer dans le royaume de la chair, et les animaux comme les humains pouvaient marcher dans l'ombre fraîche du monde des esprits. La Pangée n'était pas le continent unifié dont parlent les géologues, mais le monde sous sa première forme. Les humains et les esprits partageaient une langue commune, la Première Langue. Nul ne se souvient si la Pangée était une époque, un lieu ou les deux, mais un peu de sa gloire perdue a survécu dans la mémoire du monde.

À son apogée, la beauté de Gaïa attira de nombreux esprits parmi les plus puissants de l'Umbral – Hélios, le porteur de feu ; Luna, la dame d'argent ; le Sauvage, chaotique et furieux ; l'Araignée, calme et ordonnée ; le Grand Serpent, protecteur et jaloux.

Luna, séduite et enchantée par la vie foisonnante qui arpentait la Pangée, prit la chair d'une femme et descendit sur terre. Elle marcha dans les jungles et nagea dans les mers. Elle était la plus belle créature du monde et elle eut de nombreux prétendants.

L'un d'eux était Grand-Père Loup, le chasseur, le protecteur des frontières. Il chassait les esprits qui abusaient de leur séjour en Pangée ; il ramenait les animaux et les hommes mortels qui s'aventuraient trop loin dans les ombres du royaume des esprits.

Grand-Père Loup et Luna se connurent sur les frontières du monde. Il se perdit dans ses yeux d'argent ; elle aima sa force et sa sagesse. Elle lui donna neuf enfants. De Luna, ils héritèrent la capacité de changer de forme comme elle change d'apparence au cours du mois ; de Grand-Père Loup, ils reçurent leurs sens aiguisés, leur force et leur vitesse. De leur mère, ils reçurent la Gnose, qui est leur part spirituelle ; de leur père, ils obtinrent la Rage, qui est la vigueur physique qui irrigue leur cœur.

Luna reprit son voyage, connu d'autres amants et retrouva sa place dans le ciel. Grand-Père Loup éleva la première meute. Il leur montra les sentes du monde des ombres, leur apprit la chasse, leur enseigna les secrets de Gaïa. Ils devinrent à leur tour les protecteurs des marches.

Ils étaient les bergers des humains, des animaux et des esprits. Ils s'occupaient du troupeau, de la tribu ou de la meute pour ne pas qu'il devienne trop important ou trop dangereux, jouant le rôle des premiers prédateurs.

La Triade des Incarnas qui tournait autour de la céleste Gaïa – le Sauvage, l'Araignée et le Grand Serpent – se prirent de passion pour les créations du grand esprit porteur de vie. Nulle part ailleurs dans l'Umbral, aucun Esprit Céleste n'avait été capable d'un tel prodige.

Le Sauvage aimait l'infinie diversité des formes et des couleurs, les feuilles toutes différentes, la complexité du vent et de la pluie, l'imprédictibilité des vagues dans les océans. L'Araignée était fascinée par les hommes inventifs, qui tentaient de comprendre le chaos apparent qui les entourait. Le Grand Serpent était amoureux de Gaïa elle-même ; il s'intéressait à ceux qui la protégeaient et veillaient sur son paradis, les aidant quand il le pouvait.

Et le paradis devint un enfer.

Certains racontent que c'est l'invention du feu qui changea tout. Les hommes volèrent l'une des plus grandes incarnations du Sauvage pour l'offrir à l'Araignée, qui l'emprisonna dans ses toiles. On dit que c'est à cause de cette violation que la Grande Tisseuse devint folle, que le Sauvage fut blessé pour la première fois et que le Grand Serpent attaqua le monde.

L'Umbral fut bientôt le théâtre d'affrontements terribles entre les esprits. Les araignées de la Tisseuse s'étendaient partout, s'infiltraient sur le monde, menaçaient la vie même de Gaïa en l'étouffant sous leurs rets. Les descendants de Grand-Père Loup étaient partout, mais partout ils manquaient de force pour s'opposer à l'invasion. Alors Grand-Père Loup se sacrifia. Son esprit devint une barrière entre le monde des esprits et le monde de l'air et de la terre. Partout où prospéraient les serviteurs de la Tisseuse, le voile était plus épais, plus infranchissable que partout ailleurs.

Parce que les hommes, créatures de l'Araignée, prospéraient sous le soleil, le Grand Serpent s'en alla détruire Hélios, le grand céleste qui baignait toutes choses de sa lumière. Le monde sombra dans les ténèbres tandis que la bataille faisait rage dans l'Umbral. Les garous se portèrent au secours de du grand esprit – ce fut leur première bataille contre le Grand Serpent.

Ils ne parvinrent pas à empêcher le Serpent d'étouffer Hélios, de le corrompre et de transformer sa lumière radieuse en une radiation noire et menaçante. Mais ils arrachèrent une part de son pouvoir, un avatar, qu'ils ramenèrent à Gaïa. Depuis lors, le soleil qui luit au-dessus du monde des hommes n'existe que là, à l'intérieur du voile, loin du monde des esprits. Et c'est le Soleil noir, un Hélios sombre, ténébreux et corrompu, qui éclaire l'Umbr le jour, étouffant les feux, éteignant les lampes, interdisant à quiconque autre que les serviteurs du Grand Serpent de voir quoi que ce soit.

Les esprits tenus à distance de Gaïa, le soleil réchauffant le monde, on aurait pu penser que les choses retrouvaient leur équilibre naturel. Les garous reprirent leur ancienne mission : veiller à l'équilibre du monde, empêcher les créatures de se multiplier au-delà des ressources disponibles, maintenir les cycles naturels de la naissance et de la mort.

Pourtant, les garous devinrent extrêmement agressifs. L'Impergium fut une époque de violence et de terreur. L'humanité craignait la nature sauvage et les loups plus encore – une terreur qui la poursuit encore aujourd'hui dans ses contes, ses légendes et sa manière de s'exprimer, au grand dam des garous modernes. Les hommes se réfugièrent au sein de communautés pour se protéger mutuellement ; ces communautés devinrent des villages agricoles, plus des cités.

Tout au long de cet âge détestable, les garous vinrent prendre des vies dans ces communautés, pour garder l'équilibre des morts et des naissances – ceux qui mourraient étaient les plus faibles ou les plus dangereux ou les plus irrévérencieux, qui pouvait le dire.

Certains racontent l'histoire un peu différemment. Ils affirment que ce ne sont pas les hommes qui choisissent de se regrouper ainsi, mais que les garous les y poussèrent, comme un troupeau, pour mieux surveiller leur cheptel.

L'humanité ne fut pas la seule à souffrir de la violence des garous. Ils étaient les prédateurs ultimes, chargés par Gaïa de la protéger. Ils étaient jaloux aussi, car Luna avait eu de nombreux enfants avec d'autres créatures – c'étaient des métamorphes, qu'on appelait Féras, et chacun avait sa tâche, assignée par notre Mère à tous.

Il arriva donc que les garous décidèrent qu'ils pouvaient s'occuper seuls des devoirs de tous les féras ; à moins qu'ils ne perdirent le contrôle de leur rage. Ils chassèrent et tuèrent les métamorphes rats et corbeaux, ours et félins... Ils éliminèrent entièrement plusieurs peuples et réduisirent les autres à de faibles communautés qui n'ont jamais plus prospéré.

Les garous remportèrent la Guerre de la rage, mais cela leur coûta beaucoup. Si tous ces peuples féras étaient encore là aujourd'hui, s'ils étaient aussi nombreux qu'ils le devraient, peut-être que le Grand Serpent et l'Araignée ne seraient pas aussi puissants.

De plus, Luna, horrifiée par les massacres commis par ses enfants, prononça une terrible malédiction pour les forcer à s'arrêter – cela n'eut que peu d'effet sur le moment, mais aujourd'hui tous les métamorphes en souffrent terriblement.

Lorsque la guerre cessa, faute de combattants, les garous découvrirent que les hommes s'étaient développés bien plus qu'ils ne le pensaient. L'humanité avait appris les arts de la guerre, de la métallurgie, de l'urbanisme. Elle avait appris à forger des armes en argent, qui blessent les métamorphes à cause de la malédiction de Luna ; elle avait de nouveaux maîtres, des seigneurs morts-vivants puissants et insaisissables au cœur de leurs cités ; elle avait désormais la volonté et les moyens de se défendre contre les monstres de la nuit, les loups aux longs crocs qui les terrorisaient par le passé.

Alors les garous se retournèrent les uns contre les autres. Il y eut ceux qui appelaient à la guerre totale, à la destruction des hommes – il fallait, au minimum, leur rappeler leur place réelle dans le monde. Il y eut ceux qui comprenaient la juste colère de ceux-ci – après tout, les garous les avaient chassés en toute impunité durant des millénaires. Peut-être qu'il serait possible de les approcher avec un peu plus de respect, afin de leur enseigner les voies de Gaïa. On retrouve beaucoup de l'attitude des garous à la fin de l'Impergium dans l'éthique des tribus modernes.

Les garous se déchirèrent durant des mois sur le sujet, mais un accord fut finalement approuvé par tous – la Concorde. Les garous devaient laisser les hommes tracer leur propre destin et se retirer dans les ombres des légendes. Ils ne tueraient plus sans raison, mais choisiraient les meilleurs des femmes et des hommes pour compagnons. Ainsi naquirent les nations de l'ouest. Ainsi disparurent les garous dans les brumes de la mémoire collective de l'humanité.

La nature du garou

Trois facteurs définissent profondément la vie du garou : sa lignée, son auspice et sa tribu.

La lignée est sa forme de naissance. Certains sont nés d'un parent garou et d'un parent humain. Ils ont grandi au sein de la société humaine, parfois auprès de son parent naturel humain, parfois auprès d'une famille d'adoption choisie par le garou lui-même, parfois dans des foyers d'accueil. Leur enfance n'a pas forcément été malheureuse ou pauvre ; certains enfants sont élevés dans un luxe munificent, entourés de serviteurs toujours présents.

D'autres naissent d'un parent garou et d'un parent loup. Ils ont vécu leurs premières années dans les régions les plus sauvages du globe, au sein d'une meute. Ils étaient sans doute plus puissants et plus rapides que leurs frères louveteaux, mais ils s'attiraient aussi l'inimitié des alphas et des loups plus puissants qui craignaient déjà, instinctivement, leur nature étrange.

Enfin, certains garous naissent de deux parents garous – c'est une bien mauvaise naissance que celle-là. Depuis que l'Araignée a lancé une malédiction sur les garous, les métis sont malformés, infertiles, maudits. La litanie interdit formellement aux garous de s'accoupler entre eux et c'est devenu un crime majeur, passible de l'exil ou pire parfois. Mais que peut-on contre l'amour et le transport de la chair ? D'infortunés métis naissent ainsi régulièrement et sont élevés dans le secret des sept, souvent méprisés, parfois maltraités, mais protégés aussi : il ne naît plus assez de garous pour qu'on se permette de les écarter complètement.

L'auspice est la bénédiction que Luna étend sur le garou. Elle correspond à la fois à la phase de la lune lors de la naissance du garou et, étrangement, à son aspect lors du premier changement. L'auspice est sans doute l'aspect le plus important dans la vie d'un garou, celui qui définira et dirigera sa vie avec le plus d'influence. Il existe cinq auspices différents, qui incarnent chacun un aspect de la vie sociale des garous, dans le partage des rôles et des responsabilités.

Les ragabash sont nés à la nouvelle lune, quand Luna était cachée et le ciel obscur ; ils incarnent la malice et l'irrespect, car leur rôle est celui de l'avocat du diable, toujours remettre en question les certitudes et les absolus afin que jamais la société garous ne s'endorme ou ne se sclérose. C'est une mission difficile, car ils doivent souvent affronter des garous plus puissants qu'eux afin de les amener à réfléchir, à changer, à explorer de nouvelles voies, à trouver de nouvelles solutions.

Les théurges sont nés sous un croissant de lune ; ils ont une affinité particulière avec le monde des esprits et sont les gardiens des rituels les plus mystiques. Les théurges sont des sages à leur manière, mais ils sont parfois difficiles à suivre et à comprendre, car leurs pensées sont à la fois celles des garous et celles des esprits.

Les philodox sont nés au quartier de la lune ; ils sont les juges et les arbitres des garous et ce sont eux qui conduisent les rituels les plus puissants. Garants de la paix, gardiens de la litanie, diplomates et négociateurs, ce sont des médiateurs assez habiles pour conduire les garous sans provoquer d'éclats de violence.

Les gaillards sont nés sous une lune gibbeuse ; ils sont les bardes et les mémoires de la nation garou. Ils enregistrent les chroniques de leurs frères et sœurs, collationnent les faits et les informations, enseignent les vieilles légendes et chantent les prouesses des plus grands héros garous. Ce sont eux qui, le plus souvent, mettent à jour les menaces que le Grand Serpent et l'Araignée font peser sur Gaïa et le Sauvage.

Les ahrouns sont nés à la pleine lune ; ce sont les guerriers et les chefs de guerre des garous. Ils mènent leurs frères et sœurs au combat ; ils défendent les Caerns ; ils protègent les garous les plus faibles, les louveteaux et les anciens. Féroces et implacables, ce sont souvent eux qui s'imposent comme chefs des Septs et des tribus, bien qu'ils laissent la place aux autres auspices quand la situation l'exige.

La tribu est la famille du garou – une sorte de famille en tout cas. Les tribus existent depuis la création de la nation garou au moment de la Concorde. Les garous se sont retirés dans des régions isolées à travers le monde, essentiellement en Eurasie et aux Amériques, laissant les autres régions du monde aux Féras qu'ils avaient combattus. Isolés les uns des autres, ces groupes de garous sont devenus des familles, liées autant par le sang que par la culture, par l'éthique que par l'apparence. Aujourd'hui, les tribus sont beaucoup moins puissantes et moins influentes qu'elles ne le furent par le passé : les moyens de transport, les communications, le multiculturalisme et le cosmopolitisme du monde moderne balayent tranquillement les anciennes traditions. Néanmoins, les tribus restent une notion importante pour les garous, une manière de se rattacher au passé, aux faits d'armes de grands héros ou simplement de se trouver des relations en dehors du sept, en dehors de la meute.

Les jeunes garous qui arrivent au sept doivent se choisir une tribu : pour certains, c'est assez facile et même obligatoire – ce sont des héritiers, reconnaissables entre tous par leur apparence ou certains traits physiques, porteurs du sang de leur lignée et investis de toutes sortes de responsabilités ;

pour d'autres, c'est bien plus un choix personnel – ces sont les adoptés, qui rejoignent une tribu dont l'histoire, les valeurs, les traditions leur plaisent. Pour autant, rejoindre une tribu n'est pas sans conséquence : de la même manière qu'on naît dans une famille et que l'on doit en supporter tous les membres, quels qu'ils soient, sans pouvoir les rejeter, il en est de même d'une tribu : on ne quitte pas une tribu une fois qu'on y est entré.

Lors de la création de la nation Garou, il existait seize tribus. Aujourd'hui, il n'en reste plus que treize qui se livrent à d'étranges ballets diplomatiques et guerriers pour peser sur le destin de tous.

Enfin, il existe un dernier facteur très important, essentiel même, dans la vie du garou : la meute. La meute est sa famille proche, ses compagnons de vie et de combat. Un garou rejoint une meute et y reste fidèle jusqu'à la fin de sa vie. Le plus souvent, ses camarades de meutes sont les garous qui ont passé le rite de passage avec lui, formant ainsi des liens étroits, bénis par les esprits. La plupart des meutes possèdent un totem. C'est un esprit tutélaire qui accepte de guider, d'aider, de protéger la meute et ses membres. Il représente bien souvent les valeurs auxquelles tous les membres de la meute s'identifient et par lesquelles ils agiront et se feront un nom dans les légendes des garous.

Les formes du garou

Homme, loup, esprit – le garou est tout ça à la fois. Il peut donc se métamorphoser à volonté en loup ou en humain... et parfois en quelque chose qui tient un peu des deux. Un garou peut prendre cinq formes différentes. De par sa lignée de naissance, il est plus particulièrement lié à une forme précise, à laquelle il reviendra naturellement s'il dort, s'il tombe inconscient ou s'il est tué.

Ces cinq formes portent les noms d'homid, de glabro, de crinos, d'hispo et de lupo.

L'homid est la forme naturelle de l'homme et rien ne permet de la distinguer de l'apparence des autres humains qui parcourent Gaïa.

Le glabro est un peu plus grand, plus fort, plus rapide – sa mâchoire un peu déformée par d'immenses dents acérées ne lui permet pas de s'exprimer avec une grande aisance. C'est le presque humain, le déjà monstrueux.

Le crinos est la monstrueuse forme de l'homme-loup. S'il se dresse sur deux jambes, il a déjà tout du loup – la gueule, la fourrure, les muscles puissants. C'est un être de pure rage, incapable de s'exprimer autrement que par une certaine violence, les pensées envahies par l'instinct et généralement peu à même de raisonner de manière humaine. Le crinos atteint toujours des tailles considérables – jusqu'à trois mètres de haut pour un poids qui frise la demie-tonne ! Cette forme est l'apparence naturelle des métis, une forme qu'ils revêtent dès l'enfance et qu'ils ne parviennent pas à maîtriser avant leur maturité.

L'hispo est le presque loup. Il a tout de l'animal préhistorique, se déplaçant à quatre pattes à la vitesse du vent, sa gueule immense prête à tout croquer d'un coup. C'est le méchant loup des contes de fées, hirsute, immense, menaçant.

Enfin, le Lupo est la forme naturelle du loup sauvage. C'est une forme élégante, séduisante, sauvage et terrible à la fois.

Il faut toujours quelques secondes pour passer d'une forme à une autre, à moins de puiser dans l'énergie primale hérité de Grand-Père Loup. Mais les vêtements n'aiment pas cela qui se déchirent ou se déforment au passage ; de même, tout l'équipement qu'un garou peut emporter tombe au sol dès qu'il se transforme. Heureusement, il existe un rituel – le rite de dédicace – qui permet d'accorder certains objets à leur porteur : ces objets le suivent, s'adaptent, disparaissent et réapparaissent par magie quand il se transforme. La plupart des garous possèdent quelques vêtements et diverses possessions personnelles utiles auxquelles ils ont appliqué le rituel de dédicace.

Le délire

Comment les humains (et les loups) réagissent-ils à l'apparition de ces monstrueuses métamorphoses ? Assez mal, il faut bien l'avouer.

Depuis la fin de l'Impergium, les garous sont devenus des êtres de légendes et leur existence a été occultée dans la mémoire des hommes. Les humains ont développé une défense instinctive qu'on appelle le délire : quand ils assistent par accident à la transformation d'un garou ou qu'ils voient l'une de ses formes intermédiaires en action (glabro, crinos et hispo), ils sont terrifiés bien sûr, mais ils camouflent très rapidement cette expérience traumatisante derrière une explication rationnelle. Ils nient la possibilité que de telles choses puissent exister et livrent des témoignages étranges, stressés et pourtant parfaitement rationnels, impliquant des criminels drogués et autres énormes chiens errants.

Les sang-de-loup sont naturellement immunisés à cette réaction instinctive, mais certains autres humains aussi qui voient les garous tels qu'ils sont. Il arrive que ces humains deviennent fous ; d'autrefois, ils découvrent soudainement une réalité qu'ils ne soupçonnaient et cherchent à en apprendre plus – à moins qu'ils ne se mettent en chasse de ces monstres horribles...

C'est pour éviter cela que tous les garous doivent faire très attention à ne pas attirer l'attention sur eux en se transformant n'importe quand et n'importe où. Même leurs dons doivent être utilisés avec prudence et parcimonie.

Le monde des esprits

Dès leurs origines, les garous ont été des créatures mystiques, intimement liées au monde des esprits qui entoure Gaïa. Ils appellent le monde spirituel Umbra. C'est un endroit étrange, très différent du monde matériel, où le bas et le haut et les points cardinaux sont des notions inconnues.

Durant la journée des hommes, l'Umbra est plongé dans des ténèbres insondables. Le Soleil noir étouffe toutes lueurs et seules les serviteurs du Grand Serpent s'y déplacent sans contraintes. Durant la nuit des hommes, Luna apparaît dans un ciel constellé d'étoiles brillantes et éclaire l'Umbra de sa lumière argentée.

L'Umbra est séparée du monde matériel par le Voile – une sorte de barrière invisible, plus un concept intellectuel qu'une véritable frontière physique. Le voile est plus épais là où la présence de l'Araignée est la plus forte, en ville – dans les lieux archi-technologiques, etc. Plus le voile est épais, plus il est difficile à traverser. Les garous y parviennent en fixant une surface réfléchissante, comme un miroir, une vitrine, une étendue d'eau, les chromes d'un véhicule... Au bout de quelques instants, ils sont de l'autre côté, dans le monde des esprits. Le retour se passe presque de la même manière.

L'Umbra est séparée en plusieurs régions : la Pénumbra est la région la plus « proche » du monde matériel, où les choses de la terre possèdent un reflet, une émanation. En suivant certaines laies – les chemins de l'Umbra – on peut s'en éloigner et rejoindre les régions médianes. Immenses, dangereuses, habitées d'esprits pas toujours amicaux et de Flaiels, ces domaines spirituels sont des pièges mortels pour les garous qui s'y aventurent sans guide ou expérience. Les régions médianes abritent de nombreux célestes – des esprits majeurs comme Gaïa elle-même : on y trouve Luna, Nergal, Astarté, Ea, Baal ou Ninurta... Mais ce sont des célestes endormis et aucun ne fut réellement créateur de vie comme Gaïa elle-même. Il existe aussi des royaumes – des poches de réalité, si on peut en parler ainsi, qui sont des émanations ayant pris corps et s'étant détachées de la Pénumbra.

L'Umbra possède aussi des régions supérieures – c'est un domaine étrange, abstrait, dont seuls les mages humains semblent s'accommoder. Les garous n'y mettent pour ainsi dire jamais les pieds. Et puis, il y a les régions inférieures, le domaine des morts, des âmes défuntées. Ces enfers sont séparés du reste de l'Umbra par des frontières infranchissables, mortelles pour les mortels.

Enfin, il y a l'Umbral profond, le territoire de créatures inconnues, puissantes et mystérieuses, que d'aucun nomment démons.

Il existe de nombreux esprits dans l'Umbral. Les plus puissants et les plus anciens sont les célestes, mais ce sont des forces lentes, presque inconscientes – ce sont des esprits primaires, qui symbolisent de grandes forces naturelles, des lois physiques.

Il y a ensuite les incarnas dont les plus connus sont le Sauvage, l'Araignée et le Grand Serpent, parce que ce sont ceux qui entourent Gaïa de leurs soins, mais il en existe d'autres, plus mystérieux, plus distants et beaucoup moins puissants. De nombreux esprits-totem que vénèrent les garous sont des incarnas mineurs. Les incarnas, et dans une moindre mesure les célestes, sont à l'origine de tous les autres esprits, ceux qu'on appelle collectivement les particelles ou esprits-particules.

Les particelles sont des manifestations indépendantes des célestes et des incarnas, des serviteurs peu puissants, à l'intelligence et aux pouvoirs limités – tout du moins à comparaison de ceux qui leur donnent naissance. Les particelles portent des noms variés en fonction de leurs formes et de leurs origines : il y a les Flaiels qui servent le Grand Serpent ou les tisseuses et les géomides qui servent l'Araignée ; et puis, des dizaines de particelles indépendants, comme les totems des meutes ou ceux que les garous appellent affectueusement les mottes de beurre et qui sont des sortes de gros bestiaux plein de gnose que l'on chasse pour recharger son énergie mystique...

L'Umbral recèle bien des secrets et seules quelques meutes de garous qui y passent l'essentiel de leur existence, menées par de puissants théurges, peuvent se vanter d'en connaître une partie significative.

La litanie

La litanie est la plus ancienne loi des garous, celle sur laquelle toutes les décisions judiciaires sont prises concernant les comportements des uns et des autres. Ces treize versets sont les plus importants, ceux que tous les garous doivent connaître et respecter – tout du moins, c’est ce qu’on raconte aux jeunes louveteaux dans les septs ; en vérité, les garous s’arrangent toujours avec la loi et les philodox sont passés maîtres dans son interprétation et les accommodations qui l’accompagnent. Pourtant, que les garous fassent attention : si un ennemi au sein des tribus veut leur perte, il peut invoquer ces lois et obtenir leur bannissement de la nation garou et même une mort infamante s’il parvient à ses fins. Ce n’est donc pas un sujet à prendre à la légère.

I. Un garou ne doit en aucun cas permettre, par ses actions ou son inaction, la violation d’un Caern par les ennemis de Gaïa.

II. Un garou ne doit en aucun cas permettre, par ses actions ou son inaction, que l’existence des garous soit révélée au monde.

III. Un garou ne doit pas s’accoupler avec un garou et permettre la naissance d’un métis, maudit par l’Araignée.

IV. Un garou doit protéger Gaïa, notre mère à tous, et combattre le Grand Serpent, où qu’il soit et quel que soit sa forme.

V. Un garou ne doit pas manger la chair de ses pairs, des hommes et des loups.

VI. Un garou doit se soumettre à ceux qui lui sont supérieurs par le rang et la stature.

VII. Un garou doit protéger et défendre ceux qui lui sont inférieurs par le rang et la stature.

VIII. La première part de la chasse revient toujours à ceux dont le rang est le plus élevé.

IX. Un garou peut toujours défier l’alpha en temps de paix.

X. Un garou ne doit jamais défier l’alpha en temps de guerre.

XI. Un garou doit respecter le territoire des autres garous et n’y pénètre pas sans y être invité.

XII. Un garou doit accepter une reddition honorable et ne fait pas couler le sang sans motif.

XIII. Un garou ne fait pas supporter sa déchéance aux autres garous.

La hiérarchie du sept

La nature grégaire des garous les a toujours poussés à suivre des chefs, des alphas, capables d'organiser les groupes, de les diriger et de prendre les décisions difficiles à même de permettre la survie de tous. De plus, une discipline stricte les aide aussi à contenir la rage qui les habite et qui peut les pousser à agir inconsidérément parfois.

Les garous maintiennent cette hiérarchie au travers d'un système de renommée, une mesure des prouesses et des actes des garous au service du sept – une manière d'orienter l'énergie des garous et d'éviter les querelles qui ne manqueraient pas d'éclater sinon. La renommée est enregistrée par les gaillards et les philodox du sept, sur la foi des rapports des garous eux-mêmes, sur le témoignage d'autres garous ou après qu'ils aient interrogé des esprits. Un garou gagne de la renommée – de la gloire, de l'honneur ou de la sagesse – en agissant pour le sept, en affrontant le Grand Serpent, en se montrant courageux, astucieux, malin, miséricordieux, impitoyable, diplomate, habile. Il doit constamment trouver de nouvelles occasions de briller et ne pas échouer trop souvent non plus, car la renommée est fluctuante et volatile – plus d'un héros s'est retrouvé raillé par les ragabash du sept après qu'il se soit raté avec panache.

Les garous mesurent leur place dans la hiérarchie grâce à leurs rangs. Tout en bas de la hiérarchie, on trouve les louveteaux. Eux n'ont pas encore de place ; ce sont des jeunes et c'est le sept lui-même qui est responsable s'ils brisent la litanie. Après le rite de passage, les louveteaux deviennent des cliath – ils ne valent guère plus que des arpettes ; on ne les écoute pas et ils sont chargés de bons nombres de tâches mineures. Les adren viennent ensuite qui occupent quelques positions de responsabilité mineure au sein du sept. Les athro sont souvent au loin, impliqués dans les missions les plus délicates et les plus dangereuses – ce sont des garous matures, indépendants et forts capables. Les anciens sont les garous les plus estimés et les plus respectés. Ils occupent bien souvent les postes les plus importants au sein du sept.

Quand les garous se rencontrent, leur position et leur rang sont vite une évidence pour tous. Les garous de rang les plus faibles savent se tenir. Les choses se compliquent quand des garous d'égal statut commencent à se disputer – on en vient rapidement à des défis ritualisés, qui impliquent parfois quelques actes de violences et d'autrefois des jeux de l'esprit complexes.

La guerre contre le Grand Serpent

Depuis longtemps, les garous se définissent en tant que peuple comme les défenseurs de Gaïa, protecteurs de ses frontières, garant de l'équilibre naturel. Mais Gaïa est mourante – les grands esprits de la Triade la tuent petit à petit. Une prophétie ancienne annonce l'apocalypse – est-ce qu'elle signera la mort de Gaïa ou quelque chose d'autre ?

Pour les garous, le responsable est le Grand Serpent qui corrompt et étouffe, par jalousie et par haine. C'est lui la cible prioritaire. C'est lui qui assassine le Sauvage et qui pervertit l'Araignée. N'a-t-il pas détruit une tribu toute entière, les White Howlers, qui sont devenus les terrifiants et redoutés Black Spiral Dancers sous son influence maléfique ? Tout ce que touche le Grand Serpent devient délétère, toxique, mortel. Il se réjouit de la souffrance et pousse les hommes aux pires violences, physiques et morales. Il dévaste de vastes écosystèmes par sa pollution impie, hante les cœurs des hommes faibles et mauvais, modifie la nature pour l'adapter à ses sombres projets. C'est un chancre, une peste, un cancer, une lèpre abominable. Tout ce qui n'est pas dans l'ordre naturel des choses, comme les vampires, est un agent du Grand Serpent.

Quelques garous, notamment ceux appartenant à la tribu des Glass Walkers, estiment que l'Araignée est tout aussi responsable et luttent avec acharnement contre sa folie et son ordre entropique. Ils peinent à convaincre leurs alliés et sont parfois bien seuls dans ce combat technologique.

Enfin, il reste de rares garous qui tentent de sauver ce qui reste du Sauvage, de le maintenir en vie quoi qu'il arrive. Mais ils sont peu nombreux, isolés, sans grands moyens ni beaucoup d'espérance.

Dans cette guerre des ténèbres, il n'est jamais difficile de trouver des cibles immédiates – mais ces batailles sans fin ne changent rien : Gaïa continue de mourir. Les garous eux-mêmes, incapables de s'entendre sur une stratégie globale, se déchirent dans des discussions et des conflits incessants, parfois extrêmement violents. Les meutes extrémistes pululent et n'aident en rien à résoudre ces querelles.

En attendant, la meute des jeunes louveteaux est entraînée pour mener cette guerre aux côtés des autres garous. Quels seront leurs tactiques et leurs cibles ? Qui seront leurs alliés et leurs adversaires au sein de la nation garou ? Quels secrets parviendront-ils à découvrir qui leur donnera un bref avantage ? Combien de batailles remporteront-ils avant de succomber ? Est-ce qu'elles auront un sens ? Est-ce qu'elles changeront quoi que ce soit ?

LE RITE DE PASSAGE

(DÉBUT DE L'AVEVENTURE)

Aujourd'hui, c'est le premier jour d'une nouvelle vie. Notre bande de jeunes garous a beaucoup appris. Nos anciens espèrent que cela suffira, mais ils n'ont guère d'illusion. Si nous ne faisons pas preuve de sagesse, si nous ne nous comportons pas avec honneur, si nous ne combattons pas avec toute l'énergie dont nous disposons, nous succomberons face au Grand Serpent.

Alors, il reste une dernière épreuve, un dernier rite, qui marquera notre passage à l'âge adulte. Le sept au grand complet sera rassemblé ; les esprits ont été convoqués ; notre groupe attend avec impatience de faire ses preuves auprès de ses semblables ; et, si les épreuves sont franchies avec succès, nous deviendrons une véritable meute.

Le rite de passage commence étrangement : un billet de bus pour Los Angeles, une adresse sur un bout de papier et quelques billets. Le test doit se passer là-bas. Peu avant le départ notre bande est convoquée par Esméralda Bernice, une vieille théurge des Children of Gaïa, une des anciennes du Sept. La rencontre se fait en compagnie de Lang Crusher, l'alpha du Sept du Yosemite, le plus vieux garou que je connaisse. Il possède sûrement une influence sur le monde entier et on raconte qu'il a eu une vision de l'apocalypse il y a une vingtaine d'années. Depuis il construit une forteresse physique et spirituelle autour du Sept du Yosemite contrairement à tous les autres garous qui se préparent plutôt à attaquer.

Esméralda, toujours un peu maternante, nous rappelle l'importance du rite de passage. Elle est un peu agaçante et parle de Los Angeles comme si nous ne savions pas ce qu'est une grande ville... Elle parle d'un certain Father Jacobi. Holda et Alice semblent un peu déconcertées. J'imagine qu'elles savent de qui on parle, mais pour ma part je n'en ai pas la moindre idée.

Plus tard le bus nous dépose au nord de Downtown à Los Angeles, dans une grande gare routière : Union Station. Nous ne sommes pas si loin que cela du lieu de rendez-vous. A l'approche de notre destination l'ambiance devient singulière, la population se transforme et nous nous retrouvons très vite dans un quartier avec une forte concentration de SDF et de paumés, le quartier de Skid Row. Un quartier d'une extrême pauvreté. Une sale odeur traîne dans l'air.

L'adresse indiquée n'est autre qu'une mission pour les sans-abris du coin. « Refuge Sacré », c'est le nom de la mission. Je sonne à l'interphone pour dire que nous sommes attendues par Father Jacobi. Très vite un grand type vient nous ouvrir. Il a une barbe de hipster, des cheveux courts, habillé simplement et les bras tatoués. Il se présente sous le nom de Thomas. Il nous fait visiter les lieux avant d'aller à la rencontre de Father Jacobi.

Nous finissons donc dans le bureau d'un type d'une quarantaine d'années, pas très grand, un peu rond et vêtu d'une grande combinaison de travailleur. Il tente de détendre l'atmosphère avec une blague sur la nourriture et demande à Thomas de nous servir à manger, mais « pas de croquettes ». Thomas suit les instructions de son boss et nous emmène faire une pause en cuisine.

Father Jacobi nous rejoint peu après. Son Sept est le principal de Los Angeles, mais il n'y a pas beaucoup de garous en ville. Cependant il y a d'autres Sept :

Un du côté de Laguna Beach, des « hippies surfeurs ».

Un Sept de Glass Walker présent dans le nord de la ville depuis une centaine d'années.

Les collines derrière Malibu sont tenues par des Black Furies, mes sœurs.

Dans le parc il y a des Get of Fenris et des Shadow Lords. Pas très amicaux.

En ville se trouve un Caern majeur dont la gestion est partagée entre les Glass Walker, les Black Furies et les Bone Gnawers de Father Jacobi.

Father Jacobi nous fait vite déchanter sur la raison de notre présence ici : nous allons devoir nous occuper du ménage, de donner à manger aux sans-abris, de préparer les repas... Rien de très exaltant, mais je ne vois pas pourquoi mes compagnons semblent si abattus par cette nouvelle.

Je demande s'il y a des vampires en ville. Frère Jacobi répond de manière positive, mais, étrangement, il n'y a pas de guerre ouverte avec les garous à Los Angeles. Il n'y a pas de hiérarchie vampirique comme dans les autres grandes villes. Un leader, Jeremy Mc Kneel, fédèrent les différentes factions mais ne semble pas diriger l'ensemble.

Par contre la ville est un véritable nid du Grand Serpent, ses agents sont partout et il corrompt plein de gens. Alice demande des précisions sur la Pénumbra. Jacobi assure qu'il va contacter Mother Larissa pour l'emmener là-bas. En attendant nous avons des chambres réservées au YMCA.

Nous allons nous installer dans nos chambres avant de regagner la mission pour travailler. A la fin de la journée je demande à Thomas s'il y a des lieux sympas à visiter la nuit. Alors qu'il plaisante sur le côté « palpitant » de nos travaux à la mission – blague qui ne me touche pas vraiment, je ne trouve pas spécialement que nos bras soient inutiles à la mission, il mentionne surtout des lieux à éviter : le « Taste of L.A. », le club Zombi et quelques grosses raves. Une fois revenue à nos piaules je pars avec Alice pour une petite visite nocturne du quartier.

Journal Intime de Tara B. du 1er avril

Los Angeles

Je ne sais pas si la vie à Los Angeles sera aussi bien qu'au Yosemite mais j'ai hâte de découvrir ce nouveau lieu de vie. J'espère juste que toute la bande y trouvera son compte. Nul doute qu'Ilias, en raison de toutes les technologies présentes, doit se sentir très à l'aise. Ce qui ne semble pas être le cas d'Alice.

Question de date

Je ne sais pas si Crusher à un sens de l'humour particulièrement développé - ce dont je doute beaucoup - mais nous envoyer sur Los Angeles un premier avril pour notre rite de passage est un concours de circonstance plutôt rigolo.

Le lendemain matin petit détour par Santa Monica – une belle plage comme dans les films – pour une petite baignade matinale avant de retourner à Refuge Sacré pour travailler.

Le soir, plutôt que de nous raccompagner à notre logement, Thomas nous emmène boire un coup dans un bar. Et là, à notre grande surprise, se trouve plein de garous qui sont venus célébrés notre venue ici et nous souhaiter un bon séjour. Je profite de l'occasion, tout comme Alice, pour boire de l'alcool. Mais très vite je perd ma compagne de boisson qui a disparue, juste après l'avoir vu discuter avec Mother Larissa, une petite vieille à l'allure de SDF.

Je profite de la soirée pour faire connaissance avec quelques Black Furies : Cassandre et Hyppolite, qui me donnent un numéro de téléphone pour les contacter. Cool !

Plus tard Alice me raconte que Mother Larissa l'a emmenée dans la Pénumbra. La lune y brillait et les Flaiëls se cachaient. Les esprits de l'Araignée y étaient faibles, mais leurs toiles couvraient toutes les émanations visibles. Après une petite promenade, Alice et Mother Larissa sont arrivées au-dessus du Caern Bone Gnawer du quartier, à l'intérieur d'un ancien ensemble d'appartements abandonnés, dans une cour intérieure. Là sommeillait l'esprit du Caern, un énorme cerbère. Alice a perdu la trace de Mother Larissa quand elle est revenue dans le monde physique.

Puis nous revenons à notre hôtel. Je suis un peu ivre.

Journal intime de Tara B. du 2 avril

Fête d'arrivée

C'était vraiment sympa de prévoir une petite soirée. Lutter contre le Grand Serpent n'est plus aussi abstrait, mais déjà faut-il combattre ce mal de crâne.

Ensuite nous enchaînons une semaine de travail à la mission. Des liens commencent à se créer avec l'équipe de Bone Gnawers et même avec quelques habitués sympathiques.

Un jour, alors que nous nous apprêtons à reprendre du service, une grande femme noire, Thévane la responsable de la sécurité de la mission, vient nous voir. Ce soir elle nous emmène sur le terrain : « A la chasse ! ».

Très vite avec Thévane nous rencontrons un « SDF »... enfin un Bone Gnawer. Celui-ci se fait appeler N'aboie-qu'une-fois. Thévane veut patrouiller avec deux idées en tête : prendre soin des SDF et détecter des phénomènes étranges, souvent l'œuvre des agents du Grand Serpent.

« Pourquoi N'aboie qu'une fois ? » demandai-je, « Tu ne veux pas que j'aboie une seconde ». Il nous amène ensuite faire un tour dans le quartier. Notre guide va à la rencontre des pauvres du coin, prend des nouvelles, s'assure de la bonne santé des sans-abris et remet en place certains.

A un moment, au cœur de notre patrouille, il me semble apercevoir un mouvement dans une petite ruelle. Alice semble bien plus inquiète. Elle se concentre un instant, figée sur place en train de scruter la ruelle sombre. Elle annonce qu'un SDF vient de se faire agresser. J'y vais tandis qu'elle va prévenir N'aboie-qu'une-fois.

Sur place un type gît sur le sol derrière une poubelle. Je le secoue mais il ne réagit pas. Ilias, qui m'a rejointe, m'assure que l'homme est mort. Il détecte une piqûre, comme celle laissée par une seringue. Pour ma part je détecte une odeur chimique sur le corps.

Alice retourne prévenir notre guide, tandis qu'Ilias tente d'escalader un escalier de secours à l'aide d'Holda. N'aboie-qu'une-fois ne tarde pas à arriver. Il renifle le corps. Visiblement il connaît déjà l'odeur. Il nous demande de rentrer tandis qu'il va prévenir la police. Ilias va rester avec lui car notre jeune comparse a touché au corps.

Nous passons donc à la mission pour retourner voir Father Jacobi. Il nous accorde notre soirée. Nous attendons Ilias une bonne trentaine de minutes avant de perdre patience et regagner nos chambres au YMCA.

Journal intime de Tara B. du 3 au 9 avril

La mort d'un homme

Ce n'est jamais très agréable de voir un cadavre. Surtout quand on présume très vite que celui-ci n'est pas décédé de manière naturelle et encore plus quand c'est un pauvre type qui n'a pas beaucoup de moyens à sa disposition pour se défendre.

Nous retrouvons Ilias au matin. Il nous raconte un peu son histoire de la veille. Il a attendu avec N'aboie-qu'une-fois les voitures de patrouilles, puis le coroner, puis les flics des homicides. Deux bonnes heures ont été nécessaires pour que le cadavre soit emporté et que les formalités soient bouclées. L'enquête n'ira nulle part car il s'agit du cadavre d'un simple SDF, mais N'aboie-qu'une-fois a demandé à Father Jacobi de faire jouer ses relations pour qu'une autopsie sérieuse soit menée rapidement.

Puis nous établissons notre programme de la journée à la mission. Father Jacobi n'est pas disponible pour le moment. Nous prenons donc l'initiative de retourner dans le quartier où nous avons trouvé mort un SDF dans la nuit d'hier pour y interroger quelques habitants et trouver des réponses à cet étrange meurtre.

D'après un clochard du quartier, un type traîne depuis quelques temps dans le secteur et pose des questions d'ordre médical en échange de quelques dollars. Mais l'homme auquel nous parlons est incapable de faire une description de l'individu ou de nous donner des indications sur les questions qu'il pose. Pirate Joe (c'est le nom du mendiant) nous dirige ensuite vers certaines de ses connaissances, elles aussi interrogées par le type. Pirate nous donne juste un détail un brin étrange sur la personne que nous recherchons : « Il avait la couleur de la nuit ! ». Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ?

Les amis de Pirate Joe ne sont pas une source de renseignements plus efficace. Par contre ce sont tous des hommes blancs plutôt âgés et bien sûr des pauvres qui vivent dans les rues.

Ilias veut retourner fouiller sur les lieux du crime. Nous l'accompagnons. Après une inspection minutieuse de la ruelle il retrouve une seringue... Une seringue qui étrangement n'a jamais rien contenu.

Ensuite nous retournons à la mission. Thomas nous demande de retourner voir Father Jacobi, ce que nous faisons sans tarder. Ce dernier nous interroge sur notre état moral. Je me demande bien pourquoi il nous paterne autant.

Nous ne sommes plus des gosses et la mort d'un inconnu n'est pas un grand traumatisme. Enfin, j'ai passé une bonne partie de ma vie dans la rue et j'ai vu des choses bien plus crades qu'un type mort sans blessure apparente.

Nous communiquons le résultat de notre investigation à Father Jacobi. Ilias lui montre la seringue retrouvée près du corps. Notre hôte évoque alors un rituel : la pierre qui cherche. Heureusement pour nous Holda le connaît et Father Jacobi nous libère de nos tâches quotidiennes avec pour objectif de consacrer notre temps à résoudre cette affaire.

Nous attendons le soir afin qu'Holda puisse faire son rituel dans les meilleures conditions possibles. Les autres l'aident mais pour ma part je ne comprends strictement rien à ces bidules magiques.

Holda obtient quelques renseignements qu'elle nous retransmet en direct depuis une sorte de transe étrange : « l'homme qui portait cette seringue n'est plus lui-même », « il porte un manteau d'apparence » et « il dort dans les profondeurs d'une autre mission, non loin d'ici ».

Nous retournons voir Father Jacobi avec ces nouveaux renseignements. Nous lui demandons de voir avec l'autre mission en question pour inspecter leur bâtiment, sous un prétexte quelconque, avant d'aller nous poster devant, histoire de surveiller les éventuelles allées et venues.

Nous patientons près de la mission quand un gros SDF noir, le visage très marqué et un bonnet rouge sur le haut du crâne, arrive vers nous. Il dit s'appeler Caviar et être un Bone Gnawer envoyé par Father Jacobi. Alice et lui parlent d'un certain « Cooky ». Mais d'où se connaissent-ils ? Puis Caviar donne un briquet à Alice, un fétiche qui devrait éteindre les caméras de sécurité. Normalement...

Ensuite nous approchons du parking souterrain de la mission dans laquelle nous souhaitons pénétrer. Alice utilise le briquet. Il ne reste plus qu'à espérer que son effet soit bien actif rendant les caméras inactives. Par la suite Caviar force la porte du parking et nous ouvre. Enfin il utilise une capacité lycan pour l'ouvrir par simple imposition de sa main sur la serrure.

Dans le parking en question, près d'un escalier, se trouve un ascenseur. Peut-être pourra-t-on atteindre les sous-sols facilement. Mais ni l'escalier, ni l'ascenseur ne descendent. Alice et moi remarquons vite que l'un des systèmes de renouvellement d'air est un peu étrange, placé bien plus bas que les autres, presque à hauteur du sol. De plus, la grille semble servir régulièrement d'après les traces qui la bordent. D'ailleurs la grille en question est simplement aimantée au mur. Je ressens une odeur chimique déjà connue.

J'enlève la grille. Juste derrière un rideau de bandes de plastique noir occulte le passage. Je progresse à quatre pattes et j'arrive très vite dans une conduite d'évacuation d'eau de pluie sèche. Ilias sent que l'odeur chimique vient de la droite. J'avance donc dans cette direction, mes compagnons de meute juste derrière. Un embranchement se présente devant moi ; un embranchement qui n'est clairement pas d'origine. Un bruit de ventilation se répercute dans les tunnels.

Guidée par une faible lueur je progresse jusqu'à un rideau de plastique. Je fais signe à mes compagnons de rester en arrière. Des bruits métalliques émanent de l'autre côté du rideau. J'écarte un peu et j'arrive dans une pièce bétonnée dans laquelle se trouve des brancards et du matériel médical. « Y'a quelqu'un ? », demandai-je, « Oui, c'est pourquoi ? », je réponds que je viens de la part de la ville pour une cartographie complète des égouts et que la partie dans laquelle nous sommes n'est pas du tout sur les plans.

J'écarte un peu plus pour voir mon interlocuteur. J'avance avec le sac à dos en guise de bouclier. Dans la pièce se trouvent deux grandes tables en inox, des armoires métalliques sur les côtés et deux grands bacs à vaisselle dans le fond. Le type est en train de se laver les mains. Il se tourne vers moi. Ses yeux sont globuleux et il possède de petites lunettes rondes sur le bout du nez qui lui donne une apparence pour le moins louche.

« Vous êtes de la ville ? » demande t-il à mon attention. « Oui, je suis en stage... C'est un peu bizarre ici... ». Je m'approche d'une des tables en inox et je soulève le drap qui la recouvre. En-dessous des chaussures... un pantalon... un corps... Le type me regarde. J'ai l'impression qu'un troisième œil apparaît sur son front. Effrayant ! Je me sens paralysée quelques instants avant de pousser un puissant sifflement à l'adresse de mes compagnons. Puis le corps à côté de moi se relève d'un bond, des crocs apparaissent dans sa bouche et il me saute dessus pour me planter ses armes naturelles dans l'épaule. La douleur est forte.

Soudain Alice surgit et brûle le drap de celui qui vient de se relever. Le docteur, ou plutôt la créature à trois yeux, envoie une langue démesurément longue en direction d'Holda mais la manque. Alice hurle soudain de douleur et met genoux à terre, comme attaquée par une force invisible. Moi je m'empare du crâne de mon adversaire et je commence à le matraquer contre la paillasse.

Holda se jette sur mon adversaire pour lui asséner des coups de haches. Je me demande bien où elle les planque quand nous nous promenons en ville. Puis Ilias se transforme en crinos et saute sur le « docteur ». Mon adversaire plante des griffes qui viennent de pousser au bout de ses mains avant de sauter en arrière et de marcher au plafond.

Du coin de l'œil j'aperçois avec horreur le docteur sortir une petite lame argentée avant de la planter dans Ilias qui hurle de douleur... une douleur puissante... la douleur engendrée par l'argent.

Puis je sens que quelqu'un tente d'assaillir mon esprit. J'arrive fort heureusement à balayer cette douleur naissante avant de sauter sur la créature qui marche au plafond afin de la précipiter au sol. Holda bondit par-dessus les paillasses et attaque le médecin étrange. Elle le tombe d'un seul coup, avec une telle brutalité qu'elle manque de peu de faire sauter sa tête.

Le feu commence à s'étendre dans la pièce alors que mon adversaire bondit pour saisir une bonbonne. C'est alors qu'Alice traverse les flammes, prend un extincteur dans le fond de la pièce et commence à éteindre l'incendie. Quant à moi je prends une armoire que j'écrase sur la seconde table en inox. Un craquement se fait entendre. J'espère juste que la créature qui agresse nos esprits depuis tout à l'heure est dessous au moment même où Ilias fonce pour percuter une créature encore debout. Plaquée contre le mur la créature se défend à grands coups de griffes et de crocs mais Ilias supporte les blessures. Ilias la roue ensuite de coups de poing jusqu'à ce qu'elle tombe au sol, probablement morte.

Je commence à hurler à mes amis d'évacuer et je vais jusqu'au rideau qui marque l'entrée de la pièce mais derrière, aussi bizarre que cela puisse paraître, un mur de béton. Je peste et je tente de trouver une prise... mais rien du tout, la paroi est totalement lisse.

Je retourne dans la pièce. Je prends ma forme crinos pour arracher un des ventilateurs, mais derrière se trouve aussi un mur de béton. Je commence à taper dessus de toutes mes forces, effrayée à l'idée de finir étouffée dans un nuage de fumée noire ou brûlée vive. Le mur est épais, Ilias commence à me donner un coup de main.

La fumée devient étouffante. Holda prend sa forme crinos à son tour et vient nous aider à matraquer le mur de toutes ses forces. Une fissure commence à apparaître. Le béton s'effrite peu à peu. Soudain l'espace se met à tourner autour de nous, le béton disparaît, les objets s'effacent... et nous nous retrouvons dans l'Umbr... ou ailleurs.

Bientôt nous nous retrouvons au milieu de formes géométriques à flotter dans l'air. Des nuages colorés sont présents ici et là. Mais le plus étrange c'est cette sensation qu'il n'y a ici ni haut ni bas, ni gauche ni droite. Alice pense que nous sommes dans l'Umbr supérieur, là où vivent les esprits abstraits. Elle veut d'ailleurs tenter de trouver un de ces esprits pour nous guider vers notre monde. Alice entame donc un rituel pour apaiser les esprits du coin. Pourvu qu'elle fasse vite, je n'aime vraiment pas l'endroit où nous sommes.

Un petit esprit s'approche de nous. Un esprit ni du Sauvage, ni du Vers, ni de l'Araignée. Il ressemble à une forme géométrique changeante. « Quelles créatures êtes-vous ? Qui êtes-vous ? », demande-t-il. Je comprends ce qu'il dit mais je suis incapable pourtant de lui répondre. Il se présente sous le nom d'une formule mathématique. Alice arrive à communiquer avec lui et lui demande de nous conduire vers la Pénumbra pour rentrer chez nous.

Nous suivons les traces lumineuses laissées par l'esprit dans son sillage. J'arrive à me faire à cette absence de spatialisation et je finis par pousser mes camarades pour avancer. Je n'ai aucune envie de m'éterniser ici !

Nous commençons à descendre vers la Pénumbra. Il commence à y avoir de nombreux esprits de l'Araignée, dont des dangereuses Flaiëls qui se cachent dans les recoins et les zones sombres. De là où nous sommes nous apercevons l'ensemble de Los Angeles. Des lieux brillent d'énergies mystiques. Un lieu important, une grosse source d'énergie, est présent au nord de la ville. Mais qu'est ce qui se trouve là-bas ?

Nous arrivons au Caern. Sur place se trouve un énorme cerbère qui grogne à notre approche. Puis, à côté de lui, se matérialise N'aboie-qu'une-fois, un Klaive à la main. Je suis soulagée. Alice s'approche du cerbère qui semble ne pas s'offenser plus que cela de sa présence. Puis nous remercions l'esprit qui nous a menés là en lui donnant de la gnose.

Nous redescendons sur Terre dans un jardin abandonné au cœur d'un ensemble de bâtiments abandonnés. Un bassin trône au centre autours duquel se trouve de nombreux garous... enfin des SDF – c'est ce que la majorité des gens doivent voir du moins.

Une Bone Gnawer, Princesse, nous apporte des grands ponchos en plastique pour reprendre notre forme humaine. Mes compagnons n'en prennent pas, mais moi si, car je serai complètement nue au moment de reprendre ma forme humaine, n'ayant pas encore fait le rituel pour lier mon équipement à mes formes alternatives. Puis on nous entraîne à l'intérieur d'un bâtiment. Nous nous asseyons près d'un feu et nos hôtes nous ramènent des barres chocolatées. Cela fait un bien fou !

Holda raconte notre histoire dans les sous-sols. Mother Larissa est arrivée entre-temps et commence à nous soigner. D'abord Ilias qui présente une sale blessure due à l'argent. Puis elle fait de même avec le reste de la meute, guérissant par simple contact de sa main. Je tente de l'arrêter, soutenant que mes blessures vont guérir, mais elle écarte mes mains et me soigne. J'ai l'impression que les risques pris cette nuit vont nous valoir quelques réprimandes...

Journal intime de Tara B. du 11 avril

Voyage dans l'Umbra

C'était une grande première pour moi. Bien sûr, j'aurai préféré que de meilleures circonstances nous entraînent au-delà du monde connu, mais, maintenant que nous sommes rentrées toutes saines et sauvées, je me sens plus forte d'avoir vécu une telle expérience.

Le lendemain matin petite séance de méditation pour récupérer sa gnose. Ensuite je pars à la recherche d'un club de boxe ou quelque chose du genre pour m'entraîner physiquement et juguler cette « Rage » qui habite tous les garous. Je déniche un lieu appelé le Harry Boxing Club. Le rez-de-chaussée est constitué de nombreux magasins à l'abandon. Dans la salle d'entraînement, au premier étage, une demie douzaine de gars sont déjà là à s'entraîner. Assez vite je fais la rencontre du gérant qui me propose un abonnement à la semaine. Je n'ai pas beaucoup d'argent mais le peu d'économies que je possède me permettent de payer la somme demandée.

Je débute l'échauffement. Nombreux sont les mecs à river les yeux sur moi et à balancer des blagues graveleuses entre eux qui me sont destinées. Je monte sur le ring quelques instants après. Je me fais envoyer promener au premier round de combat. J'accuse le coup. Mais si les combats de rue, les bagarres me sont souvent profitables, le combat sur un ring est vraiment différent. J'enchaîne un second round plutôt modéré, mon adversaire profitant autant de mes failles défensives que j'arrive à lui décocher de puissants coups bien placés. Cependant j'arrive à prendre le dessus lors du troisième round. Les blagues miso commencent à se faire plus rares... ou plus discrètes.

Je termine la séance à m'entraîner avec mon adversaire de ring. Il me fait bosser les prises et me force à faire du saut à la corde, histoire de développer un peu mon agilité et ma mobilité, mon gros point noir en combat.

Après une petite douche je pars à la mission dans l'idée de reprendre les activités classiques auprès des sans-abris du coin. Mais alors que la soirée n'est pas encore tout à fait terminée, Thévane et Father Jacobi nous emmènent boire un verre à la Cloche d'Argent, là où s'est passé notre premier accueil de la part des garous. D'ailleurs, cette fois encore, d'autres garous sont là, notamment Hyppolite et Cassandre, deux Black Furies. Cool !

Sauf que l'ambiance n'est pas vraiment à la fête. Elle est même pesante. Tous les membres de ma meute sont invités à s'asseoir : Alice, Holda et Ilias.

Alors que les portes de l'établissement sont closes Mother Larissa entame un rituel, celui de la Première Blessure, le rituel qui célèbre la première blessure contre les agents du Vers. Elle raconte ensuite notre histoire et notre voyage dans l'Umbrā. A la fin les garous lèvent leurs verres à notre attention, font du bruit et viennent nous féliciter. Nous venons de passer un autre rituel, notre premier rite d'Accomplissement.

Maintenant on va pouvoir picoler ! J'en profite pour faire un peu mieux la connaissance des Black Furies. Il y a la meute de la Perlerie composée d'Hyppolite, de Cassandre, de Joy, de Cassiopée et d'Armande – la plus vieille du groupe; des femmes d'une trentaine d'années. Les deux autres meutes Black Furies sont représentées. Celle des Falaises avec Trudi Hellmeier, une femme d'une quarantaine d'années, pas très grande avec un visage agréable ; et celle des Collines par Miranda Sotomayo, une hispanique au visage ridé qui ne semble pas franchement aimable avec l'attitude sèche qu'elle emploie. Les trois tribus de Malibu sont là. Je profite pour présenter mes camarades à mes sœurs Black Furies.

Il y a aussi les représentants des six meutes de Bone Gnawers. La meute des Vigilants ; celle de N'aboie-qu'une-fois, Larissa, Caviar, Princesse... celles et ceux qui ressemblent le plus à des SDF. La meute du Refuge Sacré de Father Jacobi. Celle d'un gars nommé Terme, des récupérateurs aux allures de punks qui traquent les objets corrompus par le Grand Serpent : la Benne magique. La meute de la Roue qui passe son temps dans les transports en commun et sillonnent la ville. Celle des Allées de Chrome, dont les membres traînent près des lieux de pouvoirs pour y récolter des infos, notamment par la fouille des poubelles. La dernière se fait appeler les Errants de la Pluie, entièrement composée de garous de type asiatique. Ils cultivent des bonzaïs qu'ils revendent très chers aux gens riches et influents de la cité de Los Angeles, et cela semble les faire marrer. Si cela se trouve ils font des fétiches avec leurs petits arbres. Father Jacobi nous souhaite une bonne fin de soirée puis il retourne à la mission.

Alice commence à s'emballer et inonde Larissa de nombreuses questions. Du coin de l'oreille, j'entends Larissa parler d'une construction magique qui a été détachée du monde physique pour voguer dans l'Umbrā : cette fameuse salle dans laquelle nous avons bien manqué de rester. Puis elle parle de Fomorīs, des humains possédés par des Flaeils, avant d'évoquer des mages maudits appelés les Néphandīs, des adeptes du Grand Serpent.

En fin de soirée nous nous faisons raccompagner au YMCA. Avant notre départ nous entendons : « La prochaine fois, faites gaffe ! ». Sur place Iliās et Alice décident de partir dans l'Umbrā pour je ne sais quelle expérience. Le plus amusant c'est qu'Alice est la seule à réussir.

Journal intime de Tara B. du 12 avril

Club de boxe

J'ai trouvé un lieu dans lequel canaliser toute cette énergie qui bouillonne en moi. Je suis née ahroun et mon sang appelle à la violence. Mais cette violence n'est pas uniquement viable en frappant sur des ennemis, elle peut servir à me dépasser, à lutter pour défendre ce que je crois juste, à protéger les miens. D'ailleurs est-ce que violence est véritablement le bon terme ? Je lui préfère sûrement le mot fougue à bien y penser.

Premiers rituels

Notre bande à effectuer ses premiers rituels auprès de nos frères et de nos sœurs. Je suis fière de ce que nous avons accompli dans l'Umbrax et en combattant cette horrible créature qui profitait des plus faibles. Ilias a été blessé, mais dans quelques jours il ira beaucoup mieux.

Le lendemain matin je file au Harry Boxing Club pour mon entraînement quotidien de deux heures.

En début d'après-midi rendez-vous avec Jacobi. Il nous annonce qu'il a eu Larry Crusher au téléphone pour lui expliquer ce qui nous est arrivé. Il parle de l'importance d'être des « guerriers de l'Apocalypse » de Crusher, nous sans rappeler que lui et les Bone Gnawers ne sont pas de cet avis. Il ne veut pas que nous prenions des risques inutiles et commence à montrer une vive inquiétude vis-à-vis de notre récente mésaventure. Il semble troublé devant notre détermination et quand nous lui annonçons que nous espérons terminer la mission que nous avons commencée, il propose de retrouver le mage pour l'éliminer, à condition de lui livrer des rapports quotidiens et de ne pas se jeter seules dans la gueule du loup. Il nous libère donc de nos tâches à la mission et nous assure que la victoire contre le mage signera notre passage à l'âge adulte.

Enfin un peu d'action !

Je reçois un coup de fil de Cassandra. Elle m'invite à une fête que les Black Furies organisent demain soir sur la plage. Cool ! Elle me dit de ramener mes potes de meute et conseille de nous procurer une voiture pour nous rendre du côté de Malibu, et tous les lieux un peu éloignés du centre de Los Angeles d'ailleurs. Toute excitée je file donc prévenir mes petites camarades pour la fiesta, Ilias et Holda par téléphone, et Alice en direct, vu qu'elle est réfractaire à la technologie.

Nous trouvons que l'idée d'avoir un véhicule ça nous simplifierait pas mal la vie. Nous allons donc faire un tour du côté de vendeurs de voitures d'occasion. Mais c'est bien au-dessus de nos maigres moyens. Retour du côté de la mission pour voir comment faire avec Father Jacobi. Il va s'arranger pour nous obtenir une caisse pour demain.

Après notre courte entrevue avec Jacobi Alice commence à s'emporter sur les mages. Ils seraient en concurrence entre eux et avec les garous pour les lieux de pouvoir. Ce qui en ferait des adversaires des garous, non sur les idées, mais sur les précieuses ressources magiques. Par contre les Néphandis, ces mages au service du Grand Serpent, seraient dangereux pour les autres mages. Mais alors qu'elle commence à donner des détails sur tous ces conflits autour de la magie, je lui propose de venir se défouler au club de boxe avec moi.

Nous nous retrouvons en fin d'après-midi pour une visite à l'autre mission. Nous savons que le responsable des lieux s'appelle Josh Mac Keenley. Nous frappons donc à la porte secondaire. Un type vient nous ouvrir et après une courte négociation il nous fait entrer, nous demandant d'attendre pour s'entretenir avec son boss.

Nous attendons depuis moins d'une minute quand un grand type tatoué avec un chapeau sur la tête fait irruption dans l'entrée. Il fait un signe de tête et quitte la mission. Peut-être un employé. Mais, quelques secondes plus tard un cri parvient à nos oreilles et le type croisé à l'instant passe de simple employé à suspect. Je cours à sa poursuite. Alice et Holda me suivent. Du coin de l'œil j'aperçois Ilias se diriger précipitamment vers le cri. Il sera le plus apte à porter des secours si besoin.

Dehors je repère le type très vite et je hurle dans sa direction « Hé ! ». Il se retourne un bref instant et trace. Cet enculé va vite... très vite... Il atteint bien avant nous une ruelle où il se précipite.

J'arrive à l'angle de la ruelle sans ralentir et j'avance rapidement dans celle-ci. Soudain une énorme masse noire me tombe dessus, des griffes et des crocs s'enfoncent dans ma peau. Les blessures sont douloureuses mais j'arrive à tenir le coup et à ne pas tomber dans les pommes. Je plaque mon assaillant contre un mur tout en prenant ma forme crinos, déchirant mes vêtements. J'en profite pour les enfoncer mes griffes dans le ventre ; une juste rétribution. L'instant d'après Alice se transforme et lui saute sur le dos sous sa forme loup. Puis c'est au tour d'Holda de se joindre au combat avec ses petites haches de bataille tranchantes comme des rasoirs. Mais notre ennemi garou se reprend gesticule dans tous les sens avec les griffes en avant et, alors qu'il se libère de notre étreinte, fait un bond d'une dizaine de mètres en hauteur... hors d'atteinte.

Je défonce une porte non loin pour ne retrouver dans un bâtiment abandonné. Alice est partie courir un peu après notre assaillant mais je doute qu'elle retrouve sa trace. Il a pris une telle avance par ce simple saut. J'en profite donc pour me retransformer en humaine, sortir une serviette de mon sac, m'essuyer et me remettre des vêtements. Je repense au combat que je viens de perdre avec une certaine amertume. Notre adversaire était puissant... Trop pour être affronté de manière individuelle, mais il nous a sûrement sous-estimés cet enfoiré. Probablement espérait-il nous tuer toutes les trois dans la ruelle.

Quand je ressors dehors, Ilias nous a rejointes. Quelques temps après c'est N'aboie-qu'une-fois qui arrive. Nous lui racontons notre histoire. Alors qu'Alice évoque la présence de la trace d'un agent du Grand Serpent, N'aboie-qu'une-fois évoque l'histoire des garous.

Autrefois il existait plus de tribus garous qu'aujourd'hui. Les Night Howlers, les Croatans et les Bunyips. Les Bunyips, garous australiens, furent éradiqués par les garous européens lors de la colonisation de l'Australie. Les Croatans eux ont mystérieusement disparus. D'après la légende ils seraient tous montés dans l'Umbra pour combattre une puissante menace.

Mais l'histoire qui nous intéresse aujourd'hui est celle des Night Howlers, plus nobles que les Silver Fangs, plus mystiques que les Uktenas, plus orgueilleux que les Shadow Lords ; la noblesse garou dans toute sa splendeur. Les Night Howlers auraient trouvé la cache du Grand Serpent et seraient allés tous l'affronter dans son repaire. Malheureusement, avant d'arriver à lui ils seraient tombés dans un piège du Grand Serpent : la Spirale Noire, un labyrinthe d'horreurs. Ainsi les Night Howlers auraient tous été corrompus pour devenir ceux que l'on appelle aujourd'hui les Black Spiral Dancers.

Journal intime de Tara B. du 13 avril

Black Spiral Dancers

L'histoire des Black Spiral Dancers de N'aboie-qu'une-fois est effrayante à plus d'un titre. Tout d'abord l'idée d'affronter d'autres garous dans des rixes mortelles n'est pas la chose la plus facile à imaginer, mais surtout, se dire que des êtres aussi puissants que les Night Howlers sont tous tombés devant le Grand Serpent... Ca c'est terrifiant.

Un peu plus tard nous nous retrouvons à la mission du Refuge Sacré avec Father Jacobi. Nous avons besoin de plus de renseignements et il évoque l'esprit que nous avons rencontré dans l'Umbrab : Équation. Il nous conseille de nous rendre au Caern pour traverser le voile « sans effort », dit-il en me regardant. Nous ne sommes pas toutes douées avec les capacités mystiques des garous... c'est un fait...

Une fois au Caern et après quelques temps j'arrive à passer dans l'Umbrab, aussi vite que mes petits camarades d'ailleurs. Ça valait bien de se moquer de mon manque de gnose. Nous retrouvons le cerbère Cooky. Et en limite d'un cercle formé par les bâtiments qui entoure le lieu de pouvoir, se trouve le fameux Équation, cet esprit troublant qui n'arrête pas de changer de formes dans un assemblage hypnotique de formes géométriques colorées.

Il s'enquiert vite de savoir comment nous allons et parle de mes blessures. « Les mortels peuvent succomber de leurs blessures, faites attention ! ». Je garde ma remarque sarcastique pour Mister Obvious. Alice parle de notre rencontre avec ce que nous pensons être un Black Spiral Dancer. Équation fait alors apparaître des formules mathématiques complexes, des vecteurs... sa manière de revoir ce que nous avons vécu cet après-midi. Mais il n'en tire pas grand chose si ce n'est que des Flaiëls suivaient notre agresseur depuis l'Umbrab.

Alice reparle ensuite du Néphandi. Selon Équation le mage serait en opposition avec un autre groupe de mages qui contrôlent « le Grand Réseau ». Des mages qui veulent normaliser la magie, la rendre moins chaotique, la brider même. Pour l'esprit le Néphandi utilise la magie pour contraindre le monde à sa volonté tandis que les autres mages utilisent la magie pour améliorer le monde humain sans pour autant se soustraire aux lois de la réalité.

Nous reparlons donc de l'idée de trouver ces mages et de proposer une alliance de circonstance pour traquer et détruire le Néphandi.

Équation nous annonce qu'il a commencé à rassembler des informations sur notre monde, notamment par la copie de toute la wikipédia en soixante-douze langues. Alice demande ce que c'est. Mais comme personne ne semble avoir entendu je lui dis qu'il s'agit juste d'un énorme site porno. Elle trouve cela un peu bizarre, surtout à propos des soixante-douze langues évoquées par l'esprit. Je vais dans son sens, amusée par son côté un peu naïf et surtout sa grande méconnaissance des nouvelles technologies.

Nous quittons l'Umbra et très vite nous rejoignons N'aboie-qu'une-fois pour lui demander où se trouve Mother Larissa, nous avons besoin de la voir au plus vite. Ilias lui contacte les Glass Walkers pour obtenir des infos sur les mages. La meute qu'il contacte s'appelle la Meute des Murmures. A l'entendre au téléphone on ne dirait pas que la conversation se déroule pour le mieux... D'ailleurs sa mine surprise après trente secondes laisse penser qu'on vient de lui raccrocher au nez.

Plus tard, alors que nous sommes en chemin pour rencontrer Mother Larissa, une cabine publique sonne. Ilias se précipite vers elle et il prend rendez-vous avec les siens. Il revient vers nous pour nous informer qu'il doit se rendre à Dodger Stadium, mais il n'a qu'une demi-heure pour s'y rendre. Il part donc au plus vite avec Holda.

J'accompagne donc Alice. Quand nous arrivons sur place, Mother Larissa est en grande conversation avec un arbre. On dirait qu'elle l'engueule. La conversation porte sur le numéro d'une plaque d'immatriculation d'une voiture qui a stationné sur le parking non loin et qui aurait renversé un SDF. Soudain la vieille Bone Gnawer plonge sa main dans l'arbre et secoue quelque chose. Regard amusé et complice entre Alice et moi. Je crois qu'on a pensé à la même chose...

Soudain la vieille femme se retourne, nous voit et nous lance : « Vous avez une feuille et un crayon ? ». Elle nous épelle un numéro de plaque d'immatriculation. Elle parle d'une voiture qui a percuté un certain Big Jim. L'info est à transmettre à Father Jacobi. Une fois cela fait elle se barre... Alice est obligée de l'interpeller pour lui dire que nous sommes venues lui parler d'autre chose... Elle nous entraîne alors vers un dîner.

Cela fait un quart d'heure que nous laissons Larissa manger tranquillement ses croque-monsieur... Alice lance une conversation sur les Néphandis. Nous commençons à évoquer l'idée de rencontrer des mages pour trouver des alliés potentiels, bien que mages et garous ne soient pas les meilleurs amis du monde. Larissa connaît des mages mais elle n'a pas

gardé des rapports cordiaux avec eux. Elle parle même d'une altercation violente avec des mages de Denver.

Mother Larissa parle des mages présents sur Los Angeles et qu'elle connaît. Elle évoque une certaine Lilith, sorte de gourou pour stars et une bande de « gotho-punks » de Van Nuys, d'un type aux cheveux bleus, tatoué, faisant partie du groupe Son of Pithye.

Dans la suite de la conversation Alice parle de notre rencontre avec le Black Spiral Dancer. Larissa assure qu'elle va aller voir sur place, puis, un peu avant de partir, embarque un gros lot de pancakes. Alice et moi commençons à rassembler le peu de thune à notre disposition pour payer la note laissée par Mother Larissa.

J'envoie un message sur la plaque d'immatriculation à Father Jacobi alors que nous retournons vers Skid Row. Sur place nous demandons à N'aboie-qu'une-fois de nous acheter des bières pour demain. Mon porte-monnaie et celui d'Alice sont désormais vides...

Ensuite nous commençons à rassembler des infos sur les deux pistes évoquées par Mother Larissa. Son of Pithye, un ancien groupe de musique était une équipe de cinq zicos accompagnés d'un type étrange masqué, avec une sorte de cagoule-robe étrange, qui alpaguait régulièrement des spectateurs pour les prévenir d'un malheur à venir, tout proche. Une sorte d'oracle. Quant à Lilith elle se présente comme une sorte de coach de vie, mais peu d'infos sur elle sont présentes sur le web.

Un peu plus tard Ilias et Holda nous rejoignent. Ilias parle de sa rencontre avec un mage rencontré dans un MMORPG du nom de Valkyria. Cet enfoiré demande un fétiche pour nous aider dans notre lutte contre le Néphandi. Ilias parle aussi d'un groupe de mages, New World Order, une menace puissante contre laquelle lutte les mages et qui accapare beaucoup de leur temps et énergie. Du coup nous aider contre le Néphandi n'est pas franchement une priorité.

Journal intime de Tara B. du 14 avril

Problème d'argent

Je n'étais déjà pas bien riche mais aujourd'hui j'ai dû payer la note d'une Bone Gnawer qui ne s'est pas privée sur la bouffe... J'ai plus un rond...

Le lendemain nous passons récupérer la bagnole auprès de Father Jacobi. Selon lui la voiture en question est un fétiche : elle ne peut pas tomber en panne. Il nous confie cette voiture pour le reste de notre séjour à Los Angeles.

La question se pose ensuite de retrouver la fameuse Lilith. Depuis mon arrivée à Los Angeles j'ai d'ailleurs reçu plusieurs cartes de gens à la recherche de « stars »... ou du moins des actrices/modèles. Je commence à rechercher des points communs entre les clients de Lilith : des végans pour la plupart, et des adeptes de la SPA. Avec les autres nous commençons à chercher des traces, lire des commentaires, pour savoir où elle pourrait aller dans les jours à venir.

Pour la Sons of Pithye, Ilias a retrouvé la trace de deux des membres du groupe. Ils seront en concert demain soir dans une petite salle du côté de l'université. Leur nouveau groupe s'appelle : The Stonehenges. D'ailleurs, après ses recherches sur le groupe, Ilias découvre que le même soir un grand gala aura lieu du côté de Long Beach pour la protection des animaux exotiques. Il y a pas mal de chances que notre fameuse Lilith y soit.

Je profite du début de la journée pour m'entraîner. A l'entraînement le type qui gère l'établissement veut m'inscrire dans une soirée de combats, une soirée où se rencontreront nombre d'amateurs. Pour cela je dois prendre une licence de boxe. Je dois pouvoir rassembler la somme sans trop de problème. Ensuite il m'enjoint à travailler intensément sur mon jeu de jambes, un point noir qui nuit cruellement à mes capacités défensives. Alice est venue avec moi aujourd'hui et elle semble bien s'amuser.

Le soir, comme prévu, nous allons à Malibu. Malibu est un quartier très riche à la limite duquel se trouvent des montagnes. Sur la plage du rendez-vous il y a déjà pas mal de monde. Les Black Furies sont là, ainsi que de nombreux Sang-de-Loup. Je reconnais sans mal Cassandre de la meute de la Perlerie. Elle est en compagnie d'Hippolyte. Je vois aussi Joy, la surfeuse blonde.

Sur la plage je croise Cassiopée et Armande. Je fais vite la connaissance des deux autres meutes. La meute des Collines dans laquelle se trouve la chef du Sept : Miranda. Avec elle se trouve Clarysse, une black aux beaux yeux colorés. Il y a aussi la meute de Falaises, menée par Kirsten Mac Vy, une rockeuse blonde. Dans la bande se trouve aussi Séréna, Trudy et Tisha, une DJ.

Mais les trois meutes n'ont pas l'air très unies. Les filles de la Perlerie, toutes des surfeuses, sont plutôt sociables. Celles des Falaises, plutôt zicos, ont un côté un peu snob, beaucoup moins ouvertes aux autres. Les trois des Collines sont les plus anciennes et une tension notable existe avec les Black Furies de la Perlerie. On dirait même qu'elles s'évitent.

Les Black Furies de Malibu semblent bien friquées, comme le reste des invités d'ailleurs. La fête est sympa. Tisha, la DJ de la soirée, est sacrément douée.

Plus tard, aux alentours de minuit, j'entends des grognements, comme une bagarre. Je me précipite sur place avec mes amis. Deux crinos sont en train de se bagarrer : Hippolyte d'un côté, Miranda de l'autre... Très vite le combat tourne au désavantage de la première et la Black Furies de la Perlerie se fait épingle violemment sur le sol. La jeune louve finie par se soumettre.

Alors que le combat est terminé, Miranda lance « La loi qui pré-existe à ce Sept ne peut pas être changée. Tu ne dois pas transgresser les règles, et c'est le dernier avertissement ! ». Miranda lance un regard de défi à toutes les garous présentes, avant de monter dans un gros tout-terrain avec ses deux comparses.

Alors qu'Hippolyte s'éloigne rageuse sur la plage, je vais voir Joy. Je lui offre une bière et je balance : « Ca se passe souvent comme cela vos soirées ? ». Joy me parle alors d'autorisations demandées à Miranda. Demandes toutes rejetées par la « vioque ». Les règles du Sept impliquent que Malibu soit un sanctuaire. Elle me parle alors des vampires. Ceux-ci ont une structure organisée et rigide pour protéger le secret de leur existence aux yeux de tous. Elle me parle du Sabbat et de la Camarilla, deux groupes qui s'opposent, mais deux groupes hiérarchisés de vampires. Ce serait à cause de ces deux organisations qu'il y a peu de garous dans les villes en général. Mais à Los Angeles les choses sont différentes.

En effet, depuis 1944, la ville est appelée Freestates par les vampires, car Los Angeles est tenue par une troisième force : les Anarchs. Ceux-ci n'ont pas de structure hiérarchique si ce n'est, soi-disant, un leader du nom de Jérémey Mac Neil. En réalité il semblerait que les vampires les plus puissants gèrent un domaine, appelé baronnie, mais les Anarchs sont organisés de manière horizontale, non verticale comme le Sabbat ou la Camarilla.

En 1944, les anciennes garous ont pris le contrôle de Malibu aux vampires et ont interdit le territoire aux suceurs de sang. Cette même nuit un temple de Seth, un clan de vampires, fut détruit. Puis en 1968, les garous ont aussi repris le contrôle d'un Caern assez important à ces mêmes adeptes de Seth. Mais la règle imposée par les Black Furies des Collines est stricte : ne pas intervenir dans les affaires vampiriques en dehors de Malibu. Hors Hippolyte et Cassandra sont persuadées qu'un nouveau temple de Seth se trouve en ville et elles aimeraient enquêter dessus. Miranda veille bien sûr à ce que cela ne se fasse pas... Selon Joy, les adeptes de Seth sont pourtant très dangereux. Ils sont des vampires illuminés voués à la vénération du Grand Serpent. D'ailleurs les autres vampires seraient ennemis des adeptes de Seth.

Andréas Watts, chef de Glendale, serait au courant de l'histoire mais s'en moque, quant à Father Jacobi ses moyens sont trop limités pour ce genre d'histoire. Un sacré pétrin donc...

Je parle avec Joy du Néphandi et du Black Spiral Dancer. Joy m'assure qu'elle et ses sœurs de meute pourront nous filer un coup de main au besoin. Je prends donc son numéro et je lui file le mien.

Après un bon bain de minuit à poil je m'écroule sur le sable, un brin fatiguée par l'abus d'alcool. Le lendemain on reballe tout. Les Black Furies des Falaises repartent vite, celles de la Perlerie s'attardent un peu sur place. Avant de partir Hippolyte me dit de ne pas prendre de risque inutile avec les affaires sur lesquelles nous sommes.

Journal intime de Tara B. du 15 avril

Sœurs Black Furies

La situation est bien plus complexe que je ne l'imaginai entre les différentes meutes de mes sœurs. Si j'apprécie beaucoup celles de la Perlerie et que celles des Falaises semblent vraiment cools, les dominantes des Falaises ne m'inspirent guère confiance. Elles ont peut-être des raisons de se tenir à l'écart des conflits, mais j'ai beaucoup de mal à comprendre des loups-garous qui ne se battent pas pour protéger leur territoire. D'autant plus que certaines des autres meutes sont prêtes à courir des risques dans ce sens.

Joy

Joy est vraiment super cool. Elle connaît pas mal de choses et elle partage sans soucis des infos avec moi et mes potes, qui venons tout juste d'arriver dans le secteur. En plus c'est une surfeuse super canon.

En fin de matinée – après le réveil un peu difficile donc – Alice et moi partons à la recherche de Mother Larissa car elle veut apprendre des rituels. Un peu plus tard, alors que je crois que ma copine a obtenu satisfaction auprès de la vieille SDF à moitié folle, nous allons faire quelques petites courses pour la soirée. Car ce soir le groupe va se retrouver séparé : concert pour les uns, soirée de charité avec des stars pour les autres. Le premier du côté de l'université et l'autre vers Long Beach. Holda et Ilias ne veulent pas tenter la soirée de charité... C'est donc moi et Alice qui nous y collons.

Alice en profite pour me montrer un pauvre gobelet Starbuck... un fétiche qu'elle a fait avec Larissa dans l'après-midi. Je réalise que cette vieille timbrée l'a donc emmenée dans l'Umbrà en plein après-midi, qui est sans aucun doute le moment le plus dangereux de la journée pour aller là-bas. Elle est vraiment inconsciente... Enfin bon, elles s'en sont sorties après tout. Son fétiche permet de créer de l'eau à volonté. Pas follement excitant. Mais Alice parle déjà d'un fétiche bouteille pour générer du whisky. Cela sera bien moins coûteux pour ramener à boire aux soirées !

Pour les fringues, Alice et moi n'avons pas énormément de budget, pourtant il va falloir passer au milieu de personnalités sans attirer trop l'attention. Pour ma part j'opte pour un look destroy mais travaillé. Je suis plutôt douée pour me bricoler des tenues qui ont de la gueule avec pas grand chose.

Alors que l'après-midi touche à sa fin Alice et moi filons du côté de Long Beach. Nous faisons appel aux Bone Gnawers des transports pour nous amener sur place le plus rapidement et simplement possible. A Long Beach, au lieu de rendez-vous pour la soirée, plusieurs chapiteaux ont été montés. Ils abritent plein d'expos sur le trafic des animaux. Plein de militants de la protection des animaux tractent et tentent de convaincre les visiteurs de la nécessité de stopper le trafic. Des gens commencent peu à peu à arriver pour la soirée. Une soirée qui est réservée à celles et ceux qui ont des cartons d'invitation... Flûte !

A l'entrée je vois un type qui vérifie les passes d'invitation à l'aide d'une tablette. Je passe alors un coup de fil à Ilias pour qu'il pirate le truc. Mais il m'affirme qu'il ne peut pas faire les choses comme ça à distance... Je raccroche. Ce n'est plus ce que c'était les Glass Walker... Il m'envoie un texto quelques minutes plus tard pour me dire que lui et Holda sont entrés dans le concert. Reste maintenant à obtenir des infos auprès des membres du groupe qui faisaient partie des Sons of Pithye.

Du coup Alice et moi espionnons près du gars à la tablette pour repérer Lilith. A un moment nous entendons un « Lily Summer ». C'est une femme aux cheveux blancs d'une cinquantaine d'années, avec un tailleur classieux sur elle. Un demi-look de sorcière – enfin surtout pour les cheveux blancs. Nous interpellons donc cette femme : « Lilith ». Elle se tourne vers nous, nous regarde un moment et se tourne vers les vigiles de l'entrée : « Ces deux là sont avec moi ! ». Nous rentrons dans la soirée. « Have Five » avec Alice. C'est facile finalement d'entrée dans les soirées VIP.

A l'intérieur il y a de nouveaux exposants. Des exposants un peu étranges et décalés qui présentent les difficultés d'élever des animaux rares. Étrange d'avoir ce genre de choses dans une soirée de riches capables de s'acheter tout le nécessaire pour s'acheter ce genre d'animaux et avoir des conditions « idéales » pour les avoir chez eux... Le monde des riches est vraiment bizarre...

La conversation avec Lilith est un brin décalée elle aussi. Elle sait que nous sommes des garous et nous en venons très vite à parler du problème qui nous amène ici : le Néphandi. Elle veut bien en reparler plus tard avec nous dans un lieu plus calme, mais, en échange, elle souhaite que nous jouions les espionnes le temps de la soirée auprès d'un duo d'invités. Je lui laisse mon numéro au cas où elle souhaite nous recontacter mais elle se contente de poser une main sur ma joue et celle d'Alice. Un truc de mages sûrement.

Un peu plus tard dans la soirée, Lilith revient vers nous, juste le temps de nous désigner les deux personnes qu'elle veut que nous espionnions :

un type d'une soixantaine d'années aux cheveux argentés et une blonde à la longue chevelure flamboyante. Couple riche traditionnel : la jeune femme au look de bimbo et le vieux classe sûrement blindé de thune. Mais ce qui l'est bien moins c'est leur garde du corps, un homme qui ne nous est pas inconnu. Il a troqué son costume de cowboy pour un costume de ville, mais il reste le même : le salopard de Black Spiral Dancer qui a tenté de nous tuer.

Alice et moi cherchons donc un moyen d'espionner le couple sans se faire repérer du Black Spiral Dancer. Pour ma part, plus discrète, je reste à proximité du trio pour observer ce qu'ils font. Alice elle est partie à la pêche aux renseignements sur le fameux duo auprès des autres invités.

Le duo est bien connu des gens présents à la soirée. Lui s'appelle Randolph Newman, directeur d'un centre de remise en forme moderne ; quant à elle, Kalie Van Meer, est à la tête d'une église new age, une sorte de culte très ésotérique. Grâce à mes observations je me rends compte de deux choses : ils sont là pour rencontrer des gens riches et puissants, enclins aux pratiques « originales » et ils sont aussi à la recherche d'un spécialiste des serpents.

Randolph est un sacré manipulateur. Il n'est jamais frontal et se contente de plein de sous-entendus pour diminuer ses interlocuteurs et interlocutrices, armé de ses faux sourires qui dissimulent ses petites attaques mesquines. Un véritable sournois.

Mais le plus étrange reste l'attitude que le duo a envers le Black Spiral Dancer. Car on dirait bien que tous deux essaient de l'ignorer, même si en réalité ils le craignent. Quand il y a un mouvement de foule c'est eux qui l'évitent et non le contraire. Une attitude bien étrange vis-à-vis d'un garde du corps, si c'est bien ce qu'il est pour eux... Il y a une énorme tension au sein de ce trio infernal.

Alors que le trio quitte la soirée, Lilith revient vers moi et Alice, attablée à une des tables du banquet, en train de siroter un délicieux cocktail. Elle nous invite à dîner avec elle. Nous quittons donc la soirée de charité pour monter à bord d'une superbe coupée Mercedes grise et bleue. Pendant le trajet je reçois un texto d'Ilias. Lui et Holda ont réussi à se faire inviter par le groupe dans leur loge. Peut-être ont-ils une bonne chance d'obtenir des infos sur l'oracle. Un peu plus tard Lilith se gare devant un bon restaurant de Downtown. A l'entrée elle est même reconnue par le maître d'hôtel. La classe ! On va dîner avec une vraie personnalité de Los Angeles.

Une fois à table, alors qu'Alice et moi observons avec surprise l'immense liste des plats proposés, aux noms forts jolis mais ne détaillant pas

vraiment ce dont il s'agit vraiment, Lilith remplit un verre d'eau, passe son doigt sur le verre jusqu'à ce qu'un murmure cristallin sonne. Le bruit s'amplifie – sans nous gêner – et s'installe autour de nous comme pour interdire à quiconque de nous espionner. Nous allons pouvoir discuter sérieusement du Néphandi.

Nous nous présentons enfin à Lilith après avoir pris le temps de commander le repas. Je donne quelques infos à Lilith sur le duo que nous avons espionné Alice et moi, mais un de mes commentaires, « ils recherchent de nouveaux adeptes », la fait particulièrement réagir. Nous lui annonçons cependant que le garde du corps n'est pas un élément à éliminer de l'équation puisqu'il s'agit d'un Black Spiral Dancer. Curieusement elle nous demande des précisions sur les loups-garous corrompus... Visiblement elle et nous n'avons pas tout à fait les mêmes approches du monde de la nuit et de ses mystères.

Elle nous informe que le garde du corps porte le nom de John Caine. Puis elle parle d'un Néphandi en contact avec cette bande : Orculo. Quant au couple Randolph et Kaila, elle serait tombée dessus à cause de clients tombés dans leurs griffes. Lilith commence à dessiner sur la nappe de la table pour tracer les différentes relations entre ce petit monde :

- Centre Sun Fire : Centre de remise en forme new age dirigé par Randolph.
- Karen Vixen : Spécialiste médias et communication qui appuie le centre Sun Fire.
- Église du Serpent : Structure pseudo-religieuse dirigée par Kaila. Selon Lilith Kaila n'est pas humaine. Une vampire peut-être ?
- John Caine : Garde du corps embauché par le centre et l'église.
- Orculo : Mage Néphandi. Liens avec le reste inconnu.
- Gang de South Central le « 78E » : Gang appelé pour faire la sécurité lors de certains événements.
- Asclepia Plus : Centre centre pharmaceutique qui a un contrat avec le Sun Fire. Asclepia fait des essais cliniques pour de grosses firmes.

Au fil de la discussion nous commençons à apprendre les termes utilisés par les mages et ceux utilisés par les garous. Ainsi le Grand Serpent se rapprocherait de ce que les mages appellent l'Entropie. D'ailleurs Lilith nous donne aussi quelques éléments sur l'organisation des mages. Les Maraudeurs, des mages happés par le chaos ; les Néphandis, des mages qui détruisent la réalité ; les technomanciens, des mages qui s'entendent pour modifier la réalité – dont le Nouvel Ordre fait partie ; et les mages de traditions, des ordres qui étudient la magie.

Lilith est persuadée que le groupe composé de Randolph, Kaila, Cain, Orculo et leurs alliés, prépare quelque chose d'importance. Un événement qui pourrait bien se révéler très dangereux au regard des personnes impliquées.

Je demande à Lilith si elle veut bosser avec nous, mais je l'interroge aussi sur sa nature de mage. Elle dit faire partie d'un ordre qui vénère la vie : les Verbena. Malheureusement le cercle dont elle faisait partie a été détruit il y a plusieurs années. Elle serait donc prête à coopérer avec nous pour dénicher le Néphandi, à condition bien sûr, j'imagine, de s'occuper des autres nuisibles liés à lui.

A la fin de repas elle balance que nous aurions bien besoin d'un relooking. Mouaif... Je ne sais pas comment je dois le prendre, après tout c'est son job de faire ce genre de choses mais tout de même, c'est presque insultant. Enfin, elle nous ramène ensuite chez nous et elle nous donne des coordonnées pour la joindre et son adresse.

Journal intime de Tara B. du 16 avril

Soirée pleine de surprises

La soirée d'hier était bien moins chiant que prévu. Lilith nous a appris pas mal de chose et elle est vraiment sympathique. En plus elle sait nous prendre par les sentiments Alice et moi : la bouffe.

Lendemain matin réunion avec Holda et Ilias. L'Oracle, membre des Sons of Pythie, leurs aurait parlé d'une catastrophe qui va toucher toute la côte ouest. Un désastre imminent selon lui. Cela pourrait bien avoir lieu du côté de la fameuse faille. Et le phénomène n'est peut-être pas à traiter à la légère puisque les dernières secousses majeures, en 1994, ont été en parallèle de nombreuses agitations entre les forces du monde de la nuit, à savoir les loups-garous, les mages et les vampires.

Nous commençons aussi à envisager d'utiliser les rituels d'Holda pour retrouver la trace d'Orculo et John Caine. Mais avant peut-être serait-il plus sage de faire le rapport de nos découvertes à Father Jacobi.

Nous allons voir Jacobi. Il y a deux de ses bras droits avec lui, Thevane et Thomas. Je raconte un peu toutes nos dernières infos : les problèmes et créatures qui menacent Los Angeles. Alice parle de l'alliance possible avec la mage du nom de Lilith. Très vite notre mentor semble inquiet et emmerdé. « Le gros lièvre » que nous avons levé semble compliqué à gérer par les petits moyens des Bone Gnawers. En fait je crois surtout qu'il a peur... Il finit par accepter la présence de Lilith sur son territoire mais à l'autre mission... et il ne veut pas la rencontrer.

Je parle de l'idée de mettre des bonsaïs fétiches au Sun Fire et à l'entreprise pharmaceutique. Alice semble étonnée de l'idée mais me félicite avec un « Bien joué chef ! » amusant. Jacobi nous lâche à nos affaires mais nous demande de repasser le voir dans la soirée.

Une fois sorties nous appelons Lilith. Elle nous rejoint peu de temps après à l'entrée du territoire garou. De là nous allons à la mission où le directeur a été assassiné. Aujourd'hui Lilith est habillée en jean et baskets, et malgré cela reste classieux. Nous l'emmenons en direction du lieu où nous sommes tombées dans une poche astrale.

Alice utilise son fétiche-briquet pour se glisser discrètement dans le garage de la mission. Ilias ouvre ensuite le loquet avec un de ses pouvoirs. Les Glass Walkers sont décidément surprenants. Nous nous rapprochons ensuite de la grille par lequel on accède à une sorte de réseau de couloirs.

Mais la grille n'est plus là. Et le mur est tout à fait normal. Comme si rien de tout cela n'avait existé.

Soudain une ombre se détache du plafond, tombe au sol et se redresse devant nos yeux. Une monstruosité avec une mâchoire qui se divise en trois, des ventouses au thorax et de longues aiguilles dans le dos. On dirait que cette chose est constituée d'ombres rougeâtres. Ce n'est pas beau à voir.

Le monstre se jette sur Alice et la lacère de ses griffes. Alice hurle de douleur. L'instant d'après Ilias jette une grille métallique sur la créature mais cela ne semble pas trop l'affecter. Alice se transforme en crinos et plante ses crocs dans la chose pour la déchiqeter. J'attaque la créature à mon tour, transformée en bête de guerre moi aussi et je la plaque lourdement au sol. Du coup de l'œil j'aperçois Lilith sortir un flingue et reculer de peur de se prendre un mauvais coup.

La bête tente de m'attaquer mais je maintiens sa dégoûtante mâchoire contre le béton. Puis j'entends un coup de klaxon. Ilias fonce dans ma direction et celle d'Alice avec une voiture... Nous arrivons heureusement à l'éviter, mais pas la créature qui se retrouve bloquée contre le mur. J'en profite pour sauter sur le capot et arracher la tête de la bestiole qui disparaît aussitôt dans un nuage de fumée.

Une voix électronique sort alors de la caisse endommagée : « Vous venez d'avoir un accident. Voulez-vous de l'assistance ? ». Ilias sort alors un bobard et assure que non. Pour ma part je retrouve ma forme humaine, je prends un gilet jaune dans la voiture et je l'enfile pour m'habiller un peu.

Nous ressortons très vite des lieux pour éviter les curieux qui ne vont sûrement pas tarder à affluer vu le boucan que nous avons provoqué. Ilias, via le net, retrouve l'adresse personnelle du directeur assassiné et propose de se rendre là-bas pour obtenir de nouvelles infos. Alors que nous sommes sur le chemin de retour vers le YMCA Lilith ne prononce pas un mot. Sûrement un peu choquée de l'affrontement contre le monstre d'ombres... et nos transformations en crinos. Nous la accompagnons à sa voiture. Elle promet de chercher des informations. Je vais ensuite me changer au YMCA.

Plus tard dans la journée Larry Crusher nous contacte via le portable d'Ilias. Il nous informe que notre rite de passage se fera demain soir. Il a accepté de nous accorder le rite de passage, ainsi nous ne serons plus les protégés de Skidrow. Il nous affirme que Father Jacobi a un peu peur de nous et des ennuis que nous pourrions trouver.

Crusher propose deux options pour la suite. Soit nous rentrons au Yosemite après le rite, soit il fait de nous des agents extérieurs au Yosemite : une meute volante. Il n'exige pas de réponse immédiate mais nous demande de bien réfléchir à la situation. Pour ma part, et bien que je ne sache pas trop ce qu'en pense les autres, je n'ai aucune envie de quitter Los Angeles, il y a bien trop de choses à découvrir ici.

Crusher évoque ensuite la « vieille bique » de Malibu. Alice l'informe des dissensions entre les Black Furies. Il nous dit de faire attention aux affaires des Black Furies. Quant aux Bone Gnawers ils pourront continuer de nous aider, du moins logistiquement. Il y a aussi les garous de Laguna Beach, mais ils sont un peu à l'ouest, selon Crusher, encore une fois. Je ne sais pas qui il apprécie en réalité...

Nous racontons ensuite nos aventures à Larry. Il n'est pas du tout hostile à des alliances avec les mages, et même avec les vampires, ou autres, du moment que des intérêts communs sont partagés. Il nous félicite de nos avancées et nous rappelle de réfléchir à sa proposition avant de raccrocher.

Pour la fin de journée Holda va aller promener son chien du côté de l'appartement du directeur assassiné... enfin elle va s'y faire conduire en voiture par Ilias vu la distance qu'il y a à faire. Pour ma part je vais m'entraîner un peu à la salle de boxe.

Journal intime de Tara B. du 17 avril

Rite et opportunités

J'ai été très surprise d'apprendre que le rite de passage se ferait si rapidement. Mais il me tarde de goûter à cette nouvelle liberté. La proposition de Larry de devenir une meute volante me convient parfaitement.

La vie à Los Angeles

J'ai tant de choses à faire sur Los Angeles encore : faire du surf, apprendre à conduire une moto, jouer de la musique, découvrir les festivités des jeunes du coin... tant à découvrir que cela me peinerait de rentrer si rapidement au Yosemite. J'espère que les autres auront envie de rester eux aussi.

Les Black Furies

Puis il y a mes sœurs Black Furies. Il semble qu'elles aient quelques ennuis. Je ne suis pas fan de les laisser dans la panade. J'aimerais aussi en apprendre plus sur ma tribu. A chaque fois que je les vois elles me vouent une sorte de respect un peu étrange. Un truc lié à mes origines... mais quoi ? Et puis Joy est charmante.

En fin de matinée nous recevons un coup de fil de Jacobi. Nous sommes attendus ce soir à la Cloche d'Argent pour notre rite de passage. Je suis terriblement excitée à cette idée, et carrément stressée aussi.

Nous nous réunissons dans la chambre d'Alice – la moins en bordel et qui ne sent pas le chien comme celle d'Holda. Alice veut que nous trouvions un nom de meute avant ce soir. C'est vrai qu'il serait dommage de devoir se précipiter pour choisir un nom, tellement c'est important. « Les écureuils volants ! »... « Les poissons volants ! »... les premières propositions sont loin d'être sérieuses, mais très vite nous commençons à aborder des noms plus liés à notre meute. Après de nombreux essais nous finissons par tomber tous d'accord sur un nom un peu mystérieux mais carrément classe : « la meute de la 22ème clé ».

Avant le rite en question nous passons voir Équation, l'esprit étrange que nous avons rencontré dans notre voyage dans l'Astral. Nous parlons avec lui de nos dernières aventures. Il évoque notamment un voyage dans l'Umbral lointain de la part d'Ilias – sûrement parle-t-il du plan avec le mage qui s'est créé une sorte de réalité/MMORPG. Puis nous lui demandons de devenir notre esprit-totem. Ce qu'il accepte.

Le soir, à la Cloche d'Argent, il y a plein de monde, notamment mes copines de la Perlerie. Et, à notre grande surprise, un motard, un garou connu d'une des meutes volantes de Crusher : Wolker Woljner. Un type grand et massif avec un épais blouson de cuir sur lequel se trouve un blason avec une croix : Rider for the Christ. Je suis un peu scotchée de voir une telle personnalité ici.

Les garous nous installent sur des tabourets devant le bar, au centre de toutes les attentions. Wolker Woljner raconte notre passé au Yosemite, avec nombre de détails. Puis c'est au tour de Father Jacobi. Il évoque notre arrivée à Los Angeles et les événements des deux dernières semaines. Après lui c'est Larissa qui prend le relais pour annoncer que nous nous sommes liés à un esprit de l'Umbra lointain, ce qui étonne pas mal de monde.

Je suis désignée pour devenir l'Alpha de la meute. Un rôle que j'accepte avec honneur, et pour lequel je cache mes inquiétudes naissantes. Wolker Woljner impose à l'assemblée que notre alliance avec les mages soit considérée comme un fait positif.

Après le rite nous enchaînons de nombreuses accolades, nous recevons des présents, notamment des fétiches à usage unique, et les bouteilles sont sorties pour faire la fête.

Un peu plus tard Wolker vient nous voir et nous demande la réponse qu'il doit rapporter à Crusher. Nous lui affirmons que nous souhaitons devenir une meute volante et que nous souhaitons continuer à œuvrer sur Los Angeles pour le moment. Il semble content et nous gratifie d'un étrange rituel chrétien pour nous protéger. Je fais mine d'être à l'aise avec ça...

Journal intime de Tara B. du 18 avril

???

**J'ai beaucoup tro vu ce ssoir..
on berra la syite demain.....**

Au matin nous recevons un petit SMS de Wolker Woljner. Il nous donne rendez-vous dans un diner au coin de la rue. Nous ne tardons pas à le rejoindre sur place. Il semble vouloir causer de notre meute.

Au diner en question, Wolker propose de nous offrir le petit-déjeuner. Alice et moi en profitons pour passer une bonne commande – bacon, œufs sur le plat, pancakes, beignets, parts de tarte et café. Nous n'avons pas de fric alors autant profiter de l'invitation. Puis, alors que la serveuse vient de finir de tout déposer sur la table, Wolker évoque une personne dans la même situation que nous : une garou issue d'une meute volante du Yosemite mais dont la meute en question a subi un lourd revers. La garou en question serait la seule survivante de cette meute. Il souhaite savoir si nous sommes prêts à l'intégrer à notre bande. Nous sommes assez enclins à l'inclure dans notre bande. D'autant qu'une aide supplémentaire serait la bienvenue au vu des problèmes qui nous attendent.

Wolker sort du diner, va jusque dans la rue et revient dans le restaurant avec une nana aux longs cheveux blonds presque blancs et des lunettes de soleil sur le nez. Elle est fringuée assez classiquement mais sa présence à quelque chose d'étrange, de surprenant. Une fois à table, la jeune femme retire ses lunettes et découvre ainsi ses yeux animaux : une métisse donc ! Elle se présente sous le nom d'Oniélou... et je n'ai pas compris son nom de famille. Mais Oni ça sonne bien ! Nous nous présentons à notre tour.

Wolker parle ensuite du fait de nous équiper. Il pense qu'il serait bien que nous nous équipions de moto pour parcourir la ville sans trop de difficulté. Moi je trouve ça super cool ! J'ai toujours eu envie d'apprendre à conduire une moto. Puis il nous demande de réfléchir à une planque, un refuge dans lequel s'abriter en cas de pépin. Et pour ce refuge il faut payer en cash, supprimer tous les traces possibles qui pourraient y mener. D'un autre côté il nous faudra se louer une collocation, un habitat à partager.

Le biker garou glisse ensuite une enveloppe sur la table. Elle contient vingt-cinq mille dollars. Un butin pour notre équipement de départ. Alice l'interroge alors sur le fait de se procurer des motos, surtout un bon plan à sa connaissance car nous sommes bien peu informées dans ce domaine. Il nous file une adresse où nous pourrions aller dès demain. « Mais vous-savez conduire ? », demande t-il. « Oui ! », répondis-je avec un grand enthousiasme. Enthousiasme cachant un petit mensonge, celui je ne suis jamais montée sur une moto de ma vie.

Puis Wolker s'éloigne avec Oni. J'en profite pour finir son repas. Qui perd sa place, laisse sa chasse ! Il paie ensuite les repas et nous quitte. Nous retournons alors vers le YMCA. Sur la route nous commençons à expliquer nos aventures à Oni. Elle nous confie être une Silver Fang.

Mais, alors que nous sommes en train d'explorer Skidrow pour décrire nos récentes découvertes à notre – non moins récente – camarade, une alarme résonne. C'est Équation ! Il est en train se faire attaquer. Nous devons monter dans l'Umbrà au plus vite. Mais nous sommes en pleine journée. C'est terriblement dangereux ! Nous fonçons cependant vers la vitrine d'une boutique abandonnée pour se servir de la surface réfléchissante afin d'atteindre l'Umbrà plus facilement.

Quelques instants plus tard nous arrivons dans le noir le plus complet de l'Umbrà. Puis, une lumière lunaire apparaît. Elle émane d'Oni. Un peu plus loin nous apercevons Équation. Il est en train de se faire attaquer par d'horribles créatures aux allures de chauve-souris géantes sans aile.

Alice et Ilias ne tardent pas à se transformer et se lance dans le combat avec rage. Oni se transforme à son tour. Sa forme crinos est albinos et son visage est assez monstrueux puisqu'il reste très humain dans cette forme particulièrement animale. Puis elle sort un Klaive pour porter une attaque surpuissante sur un des Flaiëls. Malgré la force de cette attaque, la créature est toujours en vie. Ces adversaires sont d'une résistance exceptionnelle. J'aperçois l'adversaire d'Oni se hérissier de piquants suintant de toxines et, dans le même instant un des Flaiëls se jette sur moi avant que j'ai le temps de me transformer.

La peau de mon adversaire se hérisse d'épines. J'enchaîne les attaques sur lui pour le mettre au sol le plus vite possible. Mais ces monstres sont terriblement coriaces. D'autant que leurs attaques sont dévastatrices, les toxines sur leurs épines occasionnant de lourds dommages impossibles à guérir facilement avec notre régénération de garous.

Holda arrive enfin et se précipite sur un des deux Flaiëls que combat Oni. Mais elle en oublie de se transformer... Et se prend une contre-attaque redoutable.

Le premier Flaiël tombe sous les coups d’Alice. Elle hurle alors à Équation de détruire définitivement la créature – ce qui devrait être possible si Équation absorbe la gnose de la créature – mais notre ami est trop perturbé et se contente de rester planqué.

Je bondis sur mon adversaire qui a reporté son attention sur Ilias, mais mes griffes ne réussissent pas à percer son armure. Il faudra l’aide d’Alice pour l’achever. Ilias fonce alors sur le dernier adversaire encore en vie qui est en train de se battre avec Holda. Il lui porte un coup fatal et force même l’esprit à rentrer dans une des haches d’Holda. Sûrement pour en faire un fétiche plus tard.

Le combat est enfin terminé. Équation va bien et nous lui proposons d’aller se réfugier près de Cooky en attendant que nous résolvions le pourquoi de cette attaque et sa source. Car il est évident qu’il s’agit d’une attaque ciblée, dirigée spécifiquement contre notre meute.

Nous quittons l’Umbr. J’en profite pour récupérer mes vêtements et me rhabiller. Vêtements gardés cette fois par le chien d’Holda. C’est donc pour cela qu’elle a mis tant de temps à arriver... Nous nous dirigeons ensuite vers le refuge de Father Jacobi pour informer le Bone Gnawer et lui demander la permission que Cooky protège Équation.

Journal intime de Tara B. du 19 avril

Oniélou

Aujourd'hui nous avons intégré une nouvelle à notre bande. Elle s'appelle Oniélou, mais, par simplicité, nous lui avons très vite trouvé le pseudo d'Oni. Oni est un peu étrange. Mais c'est une métisse. J'imagine que cette « étrangeté » fait partie de sa nature. Oni possède un Klaive. C'est quand même la classe !

Équation

Équation est en danger. Je ne pensais pas que des ennemis se jetteraient aussi vite sur notre totem. D'ailleurs, comment ont-ils su pour Équation ? S'agit-il du Néphandi ? Il y a de grandes chances...

La meute de la 22ième Clé

Malgré l'attaque contre notre totem, j'ai hâte que notre meute s'installe. Nous avons tant de choses à faire à Los Angeles et tant de lieux à découvrir. Et, quand nous serons bien équipés, nos ennemis devraient faire attention à eux, car nous ne les laisserons pas commettre des actes contre nous sans répondre.

Nous arrivons à la mission. Father Jacobi se presse pour nous recevoir. Nous lui annonçons donc ce qui nous amène à lui : notre lutte récente contre de puissants Flaiëls et la menace majeure qui pèse sur notre esprit-totem. Nous l'interrogeons assez vite sur la possibilité de mettre Équation à « l'abri » auprès de Cooky. Le chef des Bones Gnawers pense qu'il n'y a pas de raison que N'aboie-qu'une-fois soit contre cette idée.

Mais, fidèle à ses habitudes, Jacobi nous met en garde contre le fait de ne pas générer de nouveaux problèmes. « De toutes façons je ne vais pas aller à votre rencontre et contester les ordres de Larry Crusher ». « Vous pouvez », dis-je avec un sourire aux lèvres. Il sourit à son tour. A la fin de l'entretien il effectue un petit rituel de gloire pour Alice.

Nous nous retrouvons ensuite pour parler des soucis présents sur Los Angeles. La priorité est de trouver le Néphandi et de stopper ainsi les attaques sur Équation. Mais cela ne sera peut-être pas si simple que cela. Il reste à savoir si les autres groupes – Église du serpent, Sunfire, Black Spiral Dancers – sont liés ou non au Néphandi. Il ne faudrait pas combattre sur deux fronts en même temps. De plus le contrôle du Néphandi sur l'Umbr nous place pour le moment dans une position très dangereuse.

J'évoque alors le fait de trouver refuge chez Lilith. Alice se réjouit à cette idée. Mais encore faut-il que la mage puisse nous loger... et le veuille.

Ilias parle des Glass Walkers et de notre méconnaissance de leurs dirigeants installés du côté de Glendale : la meute du Conseil Gris. D'après les rumeurs cette meute a grignoté au fil des années l'influence des Bone Gnawers sur la ville. Elle est dirigée par une certaine Andréas Watts, avocate d'affaires, et possède seulement deux autres membres, un financier et un autre type... censés être influents politiquement.

Ensuite nous partons à la recherche de Mother Larissa pour se renseigner sur les Flaiëls dont nous avons subi les assauts un peu plus tôt dans la journée. Alice nous guide vers un parc. Elle est persuadée que nous avons de grandes chances d'y trouver la vieille SDF. Pendant ce temps, Ilias est resté au YMCA et se renseigne sur des lieux où l'on pourrait se faire une planque. En chemin je commence à discuter avec les filles sur l'idée de faire du gardiennage de maison de riches avec Lilith pour nous mettre en contact. Cela pourrait nous faire un bon refuge, qui plus est temporaire, et ainsi échapper plus facilement à d'éventuelles poursuites.

Nous trouvons Mother Larissa dans le parc indiqué par Alice. La vieille dame est assise sur un banc et contemple un bassin dans lequel nage de jolis poissons colorés. Alice l'interpelle. Elle se tourne vers nous et les poissons disparaissent aussitôt sous le regard médusé d'un très jeune enfant. Nous nous éloignons avec Larissa.

Mother Larissa pense que notre rencontre avec les Flaiëls est très inquiétante. Non seulement notre ennemi a réagi vite mais en plus il semble disposer de moyens conséquents pour envoyer des créatures puissantes de l'Umbrage contre notre esprit-totem. Nous nous éloignons dans une ruelle pour que la vieille femme inspecte la hache d'Holda dans laquelle est enfermé un des Flaiëls. Elle peut tenter de voir qui a envoyé l'esprit mais cela risque de détruire la créature enfermée... et donc la possibilité d'enchanter l'arme. Larissa nous conseille donc de voir les Uktenas. Et pour cela il faudra retourner auprès des anciennes Black Furies qui connaissent un puissant théurge Uktena.

Alice et Holda vont rester avec Mother Larissa pour fabriquer un Klaive avec l'esprit capturé dans la hache d'Holda. Pour ma part je contacte Lilith. Elle me propose de se retrouver dans le centre-ville en fin d'après-midi. Je prends soin de noter l'adresse du rendez-vous avant de proposer à Oni de m'accompagner. Nous repassons par le YMCA pour prendre quelques affaires. Ilias a terminé ses recherches et nous profitons donc de l'occasion pour l'embarquer.

Le rendez-vous avec Lilith va se faire dans un bar classe et branché de Downtown. Alors que nous attendons devant, le beau coupé Mercedes de Lilith arrive et la mage descend du véhicule. Un jeune homme vient prendre les clés du véhicule pour l'emmener, comme dans les riches hôtels.

Ensuite je présente mes camarades à Lilith, qui, à cause de son job, regarde attentivement les tenues vestimentaires de ceux-ci. Elle semble un peu navrée... presque plus que lors de notre première rencontre avec Alice. Pourtant elle ne dit pas un mot.

Une fois attablées je commence à parler avec Liith de l'idée du gardiennage, non sans tâter le terrain avec un « on a pensé à toi » auquel elle répond immédiatement par le fait qu'il n'y a pas de place chez elle. Je me demande si c'est bien vrai... Mais peu importe. Elle va se renseigner et voir ce qu'elle peut faire pour nous de ce côté-là.

Ensuite elle nous confie qu'elle a établi une surveillance du Sunfire. Asclepia Plus fait au centre en question des livraisons de matos médical et paramédical. Et les livraisons en question, d'après des bons sur lesquels elle a mis la main, sont effectuées par des types qui appartiennent tous à un gang : le 4343. Gang qui a lui-même des liens avec une société de sécurité en lien avec le Sunfire : Grunding Security.

Nous la remercions pour les infos et pour l'aide précieuse qu'elle nous apporte. Avant de partir j'annonce à Lilith qu'Alice et moi – au moins – allons monter un groupe de rock. Lilith semble quelque peu étonnée. Comme si elle doutait déjà de nos dons artistiques... Mais elle sourie à cette idée.

Un peu plus tard Ilias contacte Apollo, un Glass Walker. La conversation au téléphone avec celui-ci est étrangement courte... On dirait qu'Ilias vient de se faire stopper dans ses explications... comme la dernière fois. Et, en effet, quelques instants plus tard, Oni et moi attendons Ilias, en grande conversation avec Apollo, dans une cabine téléphonique.

Dans la soirée nous allons voir les potes nerds d'Ilias. Ils ont une baraque dont les murs sont couverts de posters de films, les armoires remplies de jeux, de jeux de rôles, de consoles de jeux, de livres, de mangas... bref la bonne panoplie du geek. Alice et Holda sont présentes elles aussi. Puis les habitants des lieux nous entraînent dans leur « antre », une sorte de gigantesque salle informatique dont les sécurités semblent dignes des plus grands films de complotistes. Mais il y a aussi un frigo avec de la bière. Je jette un œil à Alice, qui sourie comme moi. Dans nos regards on peut clairement lire « Cool ! ».

Les potes d'Ilias trouve cela bien que nous soyons une meute volante du Yosemite et semblent contents de bosser avec nous. Comme si notre présence dans les affaires qui se trament donne un goût d'aventure trépidante plus prononcé à la situation. Nous nous apercevons bien vite que les meutes volantes jouissent d'une aura de prestige importante auprès des garous. Mais cela ne jouera probablement pas toujours de manière positive suivant les meutes rencontrées.

Journal intime de Tara B. du 20 avril

Bone Gnawers

Les Bone Gnawers de Los Angeles sont sympas, chaleureux et tout... Mais je doute qu'ils soient d'une grande aide dans les problèmes qui se posent à nous. Mieux vaut les épargner des situations à risques à venir, ainsi ils seront plus enclin à nous aider sur les terrains qu'ils maîtrisent bien.

Lilith

Lilith est trop cool ! Elle nous fournit des infos et nous paie -à Alice et moi- des repas dans de super restos. En plus elle va se renseigner pour nous trouver un endroit où poser notre meute.

Les potes d'Ilias

Les jeunes Glass Walker avec lesquels Ilias est entré en contact sont sympas. La question est de savoir s'ils seront efficaces dans le travail de pêche aux infos. En tous cas ils ont une maîtrise de la technologie que nous n'avons pas... enfin sauf Ilias. Mais il est trop dans l'action, comme le reste de la meute, pour avoir le temps nécessaire à d'interminables recherches informatiques.

Au matin mes compagnons vont s'entraîner. Puis, aux alentours de midi, nous allons voir Équation pour qu'il soigne nos blessures aggravées avant de partir du côté de l'est de la ville en direction d'une casse tenue par des mexicains. C'est l'adresse remise par Wolker. Sur place cinq Harley nous attendent, décorées de somptueuses peintures colorées. Un peu flashy à mon goût mais pourquoi pas. Les bouchons d'essence sont tous gravés d'une tête de loup sur un fond représentant une montagne : El Capitan, l'éminence du Yosemite.

Nous payons dix mille dollars pour les bécanes avant de passer le reste de la journée sur des cours de mécanique et de conduite. C'est vrai que la majorité d'entre nous n'y connaissait pas grand-chose sur le sujet.

En soirée nous recevons un message de Lilith. Elle nous file un nouveau rendez-vous... et, encore cette fois, à une adresse inconnue. De quel lieu s'agira t-il cette fois ? Un truc à la mode ?

Journal intime de Tara B. du 21 avril

Nouvelles motos

Notre meute s'est équipée de super moto. Des putains de bécanes peintes. Trop classe !

Lilith nous fixe un rendez-vous du côté de Figueroa, un quartier proche d'Echo Park. Nous allons sur place sans tarder, curieuses de voir notre nouveau refuge. Un coup d'œil sur le coupé Mercedes de la coach de stars nous indique l'adresse mieux qu'un GPS. Au cœur d'un grand jardin entouré de cyprès nous découvrons une sorte d'entrepôt aménagé. Lilith nous attend devant la porte. Elle parle d'un ami en tournage à Vancouver pour une longue période qui a accepté de prêter les lieux pour quelques mois en échange du gardiennage, de l'entretien de la baraque et du jardin. Rien de bien méchant donc, surtout comparé au prix de location d'un tel loft.

La baraque est très lumineuse. En bas une grande pièce sert de salon et de bibliothèque, une autre sert de dojo et de salle de musculation. Au premier étage se trouve six chambres le long d'une mezzanine, dont une bien plus grande que les autres, sûrement celle du propriétaire. Nous allons ensuite faire un petit tour dans le jardin. Il est assez mal entretenu. Il y a une petite cabane en bois pour y mettre du matos, peut-être les motos en aménageant un peu, mais surtout il y a une poterne à l'arrière de la maison qui conduit sur un petit chemin.

Alice propose de faire une crémaillère : pizzas et bières au programme. Lilith nous quitte assez vite. Elle doit s'occuper de clients et ne sera pas sur Los Angeles pendant quelques jours probablement. Avant de partir elle nous délivre une attestation de prêt pour la maison, afin de ne pas se créer des problèmes inutiles avec les voisins ou les forces de l'ordre. Du coup nous allons chercher nos affaires au YMCA, avant de faire quelques courses et de s'attribuer les chambres.

Journal intime de Tara B. du 22 avril

QG de la 22ième Clé

Et voilà, on a notre QG maintenant !

En fin de matinée nous retournons aux abords du YMCA. Nous nous calons dans un coin tranquille pour y pratiquer le rituel de la pierre qui cherche. Holda dirige le rituel mais tout le monde y met du sien pour la réussite du rituel. Malheureusement, sur le Néphandi, nous apprenons juste qu'il se trouve dans Downtown... Nous recommandons l'opération avec John Kane, le Black Spiral Dancer. Deux localisations arrivent à l'esprit d'Holda : une du côté de Beverly Hills – sûrement le Sunfire – et l'autre dans l'est de Los Angeles, vers El Monte. Il serait imprudent de relancer un rituel pour obtenir des précisions supplémentaires, d'autant que deux rituels au même endroit ont déjà créé un point d'attraction spirituel.

Nous nous dirigeons ensuite du côté de Malibu pour rencontrer les vieilles Black Furies de Malibu. Sur place petit coup de fil aux filles de la Perlerie. Nous les retrouvons à leur refuge, une grande maison en bord de mer. Elles s'extasient toutes de nos motos et elles nous posent mille questions sur le fait d'être une meute volante. Nous nous entretenons un moment sur notre besoin de rencontrer les « vieilles » des collines. Cassandra téléphone à Miranda. Cette dernière accepte de nous recevoir. Hippolyte revient vers nous pour nous indiquer le chemin vers le refuge de la meute des Collines et nous enjoint à être diplomates, patientes... et calmes.

Nous roulons un moment au travers des collines sèches de Malibu pour arriver sur une propriété très verte qui a l'air d'un ranch. Miranda est là et nous accueille. Je présente notre meute, désormais officielle et je profite de l'occasion pour introduire notre nouvelle camarade : Oni. Miranda assure que la meute des Collines nous soutiendra, mais, si elle ne s'entend pas mal avec Larry Crusher, elle souhaite que toutes nos interventions sur Malibu passent par elle. Par ses paroles elle montre très vite son indépendance et le fait que Malibu « n'est pas » Los Angeles.

Ensuite Miranda évoque notre amitié avec la Perlerie. Elle essaie de nous convaincre que les meutes volantes sont plus taillées pour le renseignement que pour l'intervention, et donc, nous interdit de mêler les meutes de Black Furies de Malibu à des conflits qui « ne les concernent pas ».

Je lui demande ensuite de nous mettre en relation avec les Uktenas. Alice évoque le fait que Mother Larissa nous envoie voir les Uktenas pour obtenir des infos sur les esprits qui ont attaqué notre totem. Miranda va nous arranger un rendez-vous avec eux mais elle nous conseille de ne pas évoquer nos liens avec Larissa... et même les Bone Gnawers... Il y a donc de vieilles histoires entre les garous qui ne sont toujours pas réglées. Devant nos airs interrogatifs elle nous explique le pourquoi de cette mésentente. Il s'agit d'une très vieille histoire à base d'une opposition entre bandes de hors-la-loi. Les Bone Gnawers auraient balancé les Uktenas aux autorités et ils auraient ainsi assuré le contrôle de Los Angeles.

Nous reparlons ensuite du temple de Seth détruit à Malibu, destruction qui a permis aux Black Furies de reprendre le Caern de Malibu. Cette opération s'est déroulée dans les années 70 dans une chasse aux Séthites qui a conduit au massacre de nombreuses sœurs. Mais le plus étrange dans cette histoire, c'est qu'à l'époque un Black Spiral Dancer était lié au lieu de pouvoir de Griffith Park. Miranda nous interdit de faire appel aux filles de la Perlerie si action contre l'église du Serpent il doit y avoir. Mais elle nous autorise à leurs demander tous les renseignements nécessaires.

Miranda nous quitte un petit moment. Elle revient avec un petit coffret, un cadeau du Sept de Malibu à mon attention pour mon ascension à l'âge adulte et mon rôle d'alpha. Elle laisse aussi un numéro pour joindre les Uktenas. Ces derniers sont du côté de Saint Louis Obispo, une ville le long de la côte. Puis elle nous raccompagne vers la sortie de la propriété.

Avant de démarrer je téléphone aux Uktenas. Un type à l'autre bout du fil, après quelques explications, me propose un rendez-vous dans un restaurant sur le port de Saint Louis Obispo, demain midi. Puis nous retournons à notre QG. Je fais le tour de quelques tatoueurs du coin avec Alice. Elle veut un nouveau tatouage. Amusant, d'autant que son corps est déjà marqué par une multitude de dessins.

Journal intime de Tara B. du 23 avril

Les vieilles des collines

La rencontre avec la meute Black Furies des Collines s'est mieux passée que ce que je pensais. Elles vont nous aider. Par contre j'ai bien reçu le message : les petites jeunettes doivent tenir le rang et ne pas s'impliquer dans nos affaires. Pourtant je suis sûre que la meute de la Perlerie pourrait nous être d'une grande aide. Il faut que je fasse attention aux vieilles Black Furies.

Bone Gnawers et Uktenas

Il existe une inimitié entre les deux clans. Attention à ne pas la nourrir inutilement. D'autant que, d'après ce que j'ai compris, l'histoire de cette inimitié n'est pas récente du tout.

Nous partons relativement tôt en direction de Saint Louis Obispo. Je mets mes nouvelles lunettes de soleil : c'est le cadeau de Miranda. Elles ont l'avantage, en plus d'être incassable, de permettre un passage plus aisé dans l'Umbr.

Nous rejoignons un petit resto tranquille. La serveuse nous demande : « Cinq personnes ? », mais, au même moment deux amérindiens nous font signe et l'un d'eux dit « C'est bon Rosie, ils sont avec nous ! ». Nous allons vers leur table. L'un, tout fin, se présente sous le nom de Samuel Silent Snake, l'autre Jim Hoak Feather. Ils semblent apprécier que plusieurs jeunes nanas s'installent à leur table.

Le repas se passe bien. Les deux types nous interrogent beaucoup : qui nous sommes et d'où nous venons... Bref on apprend à faire connaissance. Puis nous allons nous balader sur le port. Alice évoque alors le problème avec les Flaiëls qui ont attaqué Équation. Nous en venons à parler du Black Spiral Dancer. Pour résoudre notre problème les Uktenas proposent de capturer un des assaillants d'Équation pour identifier d'où ils viennent, la transformation en fétiche de celui que nous avons capturé ayant occulté toute possibilité de l'utiliser à cette fin. Alice pense qu'il est possible de tendre une embuscade aux Flaiëls en appelant Équation à nous. En plus les Uktenas pourront nous soutenir.

Les préparatifs pour le piège à Flaiëls sont prêts. Hoak Feather nous invite chez lui, juste à côté de Saint Louis, pour se préparer au combat à venir. Silent Snake ne tarde pas à nous y rejoindre, avec les pièges à esprit. Puis les Uktenas nous emmènent du côté d'une manufacture industrielle. Sur place les deux garous nous aident à passer dans l'Umbr.

Nous nous retrouvons dans le noir inquiétant de l'Umbrà en pleine journée. Les Uktenas placent judicieusement les pièges à Flaiëls avant de nous demander d'appeler Équation. Il faut moins d'une heure à notre esprit-totem pour nous rejoindre.

Nous attendons dans l'obscurité un long moment. Jusqu'à ce que des présences se rapprochent dangereusement. Oni déclenche alors son pouvoir afin de nous fournir un peu de lumière et faire face à nos adversaires. Il y a trois Flaiëls, les sortes de chauve-souris monstrueuses, ceux-là même qui traquent Équation. Mais derrière ces créatures se trouve un colosse, une sorte de mélange étrange entre un crabe et une araignée : un monstre de deux mètres de haut et presque cinq d'envergure. Un Ooralath selon les spécialistes des esprits du groupe. Nous allons nous occuper de lui, laissant aux Uktenas la charge des trois autres.

L'Ooralath bondit sur moi car je me suis placée sur son chemin et il me balance un violent coup de pince pour tenter de m'écarter, mais je résiste de toutes mes forces et je reste sur place. Oni lui saute sur le dos mais elle ne parvient pas à percer sa carapace. Alice fonce en dessous en forme hispo et lui lacère l'abdomen. Holda sort ses haches et commence à marteler notre puissant adversaire tandis qu'Ilias le distrait tout en restant suffisamment mobile pour éviter les coups redoutables de l'Ooralath.

Je passe alors sous forme crinos, puis je me glisse sous la créature, j'ancre mes pieds dans le sol et je pousse aussi fort que possible dans un long cri de rage. Je parviens à retourner la créature, offrant à mes compagnons l'opportunité de frapper des parties plus sensibles mais surtout de gêner la créature dans ses attaques. Malheureusement Oni n'a pas réagi assez vite et se retrouve bloquée sous la créature. Mais elle continue de la marteler.

Puis, soudain, la créature s'immerge dans le sol, réapparaît sous Ilias et l'attaque. Fort heureusement Ilias est sur la défensive et esquive les coups. J'applique de nouveau ma stratégie précédente et je tente de maintenir notre adversaire au sol. Mais surtout je commence à arracher les plaques de chitine qui protège la bête. Ainsi mes compagnons peuvent porter des coups plus redoutables comme le monstre qui jouit d'une immense résistance.

Pendant le combat Holda semble perdre le contrôle d'elle-même mais, heureusement pour nous tous, elle arrive à se calmer. Le monstre n'a bientôt presque plus de plaques sur le corps pour le protéger. Après des efforts acharnés de tous, Alice porte un coup fatal à la bête et capture son esprit dans un miroir. De leur côté les Uktenas ont réussi à s'emparer des Flaiëls. Aussi nous quittons l'Umbrà sans trop tarder, avec un rapide remerciement à Équation pour son aide.

Samuel et Jim, nos alliés Uktenas, nous reconduisent chez eux. Ils préparent des chambres d'amis à notre attention et vont commencer, aussi rapidement que possible, à interroger les esprits capturés. C'est ainsi que notre petite bande mange seule tandis que nos hôtes mènent un rituel – qu'ils ne veulent pas partager visiblement. Ils reviennent vers nous à la fin du dîner et nous annonce qu'un théurge Black Spiral Dancer est responsable de l'invocation des créatures qui ont traqué Équation. Mais c'est un humain qui aurait guidé les Flaiëls vers notre esprit-totem. Et cet humain était porteur d'un symbole de pouvoir, celui même que porterait un prêtre du Grand Serpent ou un de ses élus.

La situation semble bien préoccupante. Les Uktenas souhaitent en référer à de plus hautes autorités...

Journal intime de Tara B. du 24 avril

Uktenas

Les Uktenas sont coopératifs finalement... et sans trop poser de questions. Peut-être sont-ils contents qu'on vienne les voir finalement. Mais leur désir de reporter l'affaire aux hautes autorités garous est-il dans le but de nous aider ou d'affaiblir le clan dirigeant de la Cité des Anges : les Bone Gnawers ?

Nous repartons vers Los Angeles. Une fois de retour notre QG nous rassemblons les informations acquises. Mais il nous manque encore le point de vue d'une faction importante de la ville : les vampires. Ce soir nous passerons donc la nuit en boîte ; au Club Zombie.

Ilias consulte donc le net pour trouver l'adresse du Zombie Club. Et il s'avère que la boîte de nuit est à moins de deux cent mètres de chez nous... juste en bas de la rue... en face d'une église. Des « coïncidences » amusantes, d'autant qu'une légende locale – d'après le site que consulte Ilias – veut que la boîte soit construite sur les anciennes fondations d'une manufacture de cercueils. Mais désormais c'est surtout un endroit branché et macabre pour tous les gothiques de la ville.

Une fois sur place force est de constater que le lieu attire beaucoup de monde. Oni et Alice utilisent leurs capacités à sentir le Grand Serpent. Elles assurent que le grand black posté à l'entrée, avec des peintures qui rappellent le Baron Samedi, et le grand type dégingandé habillé en croque-mort juste à côté de lui, sont tous deux des goules.

Alors que nous faisons la queue, un punk arrive, dépasse tout le monde et s'arrête juste devant le croque-mort avant de lui montrer un tatouage sur le dos de sa main. Puis le punk rentre dans le club. Sûrement un habitué... ou un vampire... ou les deux.

Après quelques temps nous arrivons devant le videur. Il nous regarde d'un air sévère et nous prévient : « Ne foutez pas le bordel ! ». Mais qu'est-ce qui lui prend à celui-là ?

L'intérieur est super macabre avec des squelettes d'humains et de rats sur les murs. Difficiles de dire s'ils sont vrais ou faux mais dans tous les cas ils sont plutôt crédibles. Un grand bar trône au centre du club. Sur l'un des côté se trouve un accès au sous-sol gardé par trois types. Il s'agit sûrement du carré VIP – Vampire In the Place.

Oni s'accoude au bar et demande un cocktail de fruits à une serveuse goth tatouée. Alice et moi tentons – comme souvent – de nous faire servir de l'alcool. La serveuse semble tiquer sur nos cartes mais accepte tout de même de nous servir. Mais elle nous dit : « Surtout ne mettez pas la pagaille ici ! ». C'est une habitude ou quoi ? On a des gueules de braqueuses peut-être ?

On passe une petite heure sympa, à part les nombreux mecs qui viennent draguer Alice ou moi, l'ambiance est plutôt sympa. Après peut-être qu'Alice aime bien se faire draguer par les mecs... j'avoue que je ne me suis jamais vraiment posée la question. A cet instant trois mecs et deux nanas débarquent dans la boîte. Oni et Alice affirment que ce sont des vampires. Et, comme attendu, ils vont au sous-sol, dans le fameux carré VIP. Je demande alors à la serveuse comment on accède à ce secteur réservé. Elle me dit qu'il faut l'agrément d'Igor, le grand type façon croque-mort de l'entrée. Oni en profite pour balancer qu'on monte un groupe. Je ne sais pas si elle se compte dedans mais c'est cool ! Elle oriente surtout la conversation sur les gérants, sur le moyen de les rencontrer pour faire un show. Mais la serveuse se renferme un peu et reste très évasive face aux questions. Dommage, c'était bien tenté !

Une heure plus tard, après une bonne danse sur la piste, nous nous installons à une petite table dans un coin un peu moins sonore du club. Une nana ne tarde pas à venir s'installer. Une latina très grande, carrément canon, cheveux noirs mi-longs, habillée d'une robe haute-couture et de bijoux classieux. Elle nous demande si tout va bien, ce à quoi nous répondons positivement, avant de nous questionner : « Les représentants garous que vous êtes sont-ils là pour voir du monde ? ». Je me disais bien qu'on devait être grillées... La jeune femme – enfin vampire – propose de nous inviter dans un diner proche pour discuter plus tranquillement.

Une fois sur place la belle latina se présente : Hélène Guiterrez. Je présente alors la bande au grand complet. Elle pose quelques questions sur notre Sept et sur nous, mais elle une chose la préoccupe plus que le reste : pourquoi sommes-nous venus au Club Zombie. Ce à quoi nous répondons simplement : « Pour rencontrer des vampires ! ». Elle semble un peu étonnée.

Hélène assure que le propriétaire de la boîte n'est autre que le baron Fortier, dirigeant vampire du quartier de West Hollywood dont elle est la représentante. Que Los Angeles est un territoire Anarch et donc que l'organisation pyramidale habituelle des vampires n'a pas cours ici. Mais elle reste très surprise que des garous, visiblement jeunes, viennent pour rencontrer pacifiquement des vampires. Elle a l'air de penser que la logique aurait voulu qu'on foute le bordel – d'où les nombreux avertissements au club...

Hélène commande un café tandis qu’Alice et moi commandons plein de bouffe. Nos comparses semblent un peu réservés et s’en tiennent au minimum. Nous discutons alors du pourquoi de notre venue : les Séthites. Très vite Hélène parle « d’infection », ce qui laisse entrevoir comment ils sont considérés par les autres vampires. Pourtant elle ne semble pas au courant qu’ils sont de nouveau en ville. Ilias commence à interroger la vampire sur Kayla et Randolph Newman. Elle semble ne connaître que ce dernier... et encore, que de nom. Pour ma part je lui parle aussi des Black Spiral Dancers et du fait qu’ils sont des parias chez les garous, comme le sont les Séthites. Alice lui parle aussi de la menace du réveil de la faille de Los Angeles ; un réveil auquel les Black Spiral Dancers et les Séthites ne sont peut-être pas étrangers. La vampire latine semble étonnée de notre ouverture d’esprit. Elle me file son numéro et moi le mien.

Alice négocie alors pour l’entrée au Club Zombi. Hélène nous dit alors de ne plus faire la queue et nous assure qu’elle va prévenir Igor. Du coup on ne paiera même plus l’entrée. Cool ! Et en plus, avant de partir, elle règle l’addition. Have five mental d’un regard entre Alice et moi. Super cool !

Du coup on retourne au Club Zombie pour boire quelques verres et profiter de notre nouveau statut de membres du club – enfin la partie ouverte au public. Pour ma part je commence à griffonner des idées pour les costumes de notre futur groupe : des costumes à base de plumes, style « incas ». Nous rentrons bien avant la fermeture de la boîte.

Journal intime de Tara B. du 25 et 26 avril

Club Zombie

Première vraie sortie dans LA hors de sentiers battus. Bon je n'accroche pas trop à l'ambiance morbide de la boîte mais ça reste super fun. On peut entrer gratuitement maintenant et peut-être même qu'on pourra y faire les premiers pas pour notre futur groupe de musique. C'est carrément génial !

Vampire de West Hollywood

Les vampires ne sont finalement pas les monstres qu'on nous avait décrits quand nous étions plus jeunes. Mais nous avons pour le moment plus rencontré de goules que de vampires. Reste donc à voir comment eux prennent la venue de garou dans leur repaire... loin d'être secret cela dit.

Hélène Guiterrez

Une vraie bombe latine ! Et super cool en plus ! Elle nous invite à bouffer, nous donne des renseignements sur l'organisation générale des vampires et nous offre les futures entrées au Club Zombie. Si toutes les vampires sont comme elle, on va bien s'éclater. Mais mon instinct me dit que cela ne doit pas être le cas... Pourquoi garous et vampires seraient ennemis dans ce cas ?

Le matin Ilias informe le groupe qu'il souhaite voir ses potes geeks dans l'après-midi, ceux qui doivent travailler depuis quelques jours à chercher des infos. C'est une bonne idée. Nous proposons donc de tous nous y rendre. Je profite du reste de la matinée pour me rendre à la salle de boxe et m'entraîner un peu avec Alice. Sur le chemin du retour nous passons devant quelques boutiques d'instruments de musique, histoire de se faire une idée des prix et des possibilités.

Dans l'après-midi nous retrouvons Anji, The Machine, Apollo et Roosevelt, les potes Glass Walkers d'Ilias. Des garous plutôt sympas d'ailleurs. A notre arrivée ils passent un moment à admirer nos bécanes. Puis nous nous retrouvons dans leur antre secret pour s'informer de tout ce qu'ils ont trouvé. Et les informations sont nombreuses :

Grunding Security : Agence de sécurité. Fondée par des anciens du LAPD. Relation toujours proche avec certains départements de police et de nombreux gradés. Des flics font des petits boulots pour Grunding Security pour compléter leurs salaires. Liens avec des mercenaires, dont certains sont liés au gang du 4343. Lien avec Carl Jenkins, conseiller municipal de Los Angeles, cofondateur de la boîte. Lien avec un cabinet d'avocats Cohen Fitzpatrick Simon.

Asclepia Plus : Centre de tests pour d'autres firmes. Problèmes avec la FDA pour des soucis des tests jugés trop « limites ». Suspicion de protocoles non autorisés sur l'humain. Mais affaire classée grâce au cabinet Cohen Fitzpatrick Simon.

John Cain (le Black Spiral Dancer) : Mandats contre lui pour des actes de violence dans d'autres états et sous d'autres noms.

4343 : Dossier complet du LAPD sur ce gang.

Karen Vixen : Pas grand-chose sur elle. Elle a travaillé au cabinet Cohen Fitzpatrick Simon.

Église du Serpent : Copie du dossier pour faire reconnaître le culte comme un culte officiel. Le culte repose sur une lecture étrange de la bible où le serpent n'est pas vu comme un tentateur mais comme une épreuve, sorte d'intermédiaire et non d'agent du malin. Il y a deux lieux de culte distincts, un du côté de Culver City et l'autre en plein South Central, au cœur du territoire du gang du 78E. L'église est très riche et les dons nombreux. Leurs finances sont gérées par la banque Kellerman, elle-même liée au cabinet Cohen Fitzpatrick Simon.

Les potes d'Ilias

Je n'arrête pas d'appeler la bande des jeunes Glass Walker avec lesquels nous nous sommes liés «les potes d'Ilias». Du coup je ne sais même plus le vrai nom de leur meute... Ce n'est pas bien Tara ! Mais ils sont cools et nous apportent plein d'infos. Cependant il faut se méfier car le Conseil Gris - les dirigeants Glass Walkers - ont peut-être un œil sur leurs agissements ? Il vaudrait mieux pour nous que non... J'imagine.

Une moto se gare dans l'allée. Il s'agit de Wolker Woljner. Il a ramené un pack de bières avec lui. Cool ! On va faire des steaks pour le repas. Wolker est là pour notre passage de rang. Pour simplifier les choses il nous propose de passer l'épreuve en groupe. Il ne tarde pas à sortir une enveloppe. Il nous demande de la remettre à un certain Luis Del Gado, à Las Vegas. Nous pourrions le trouver au Blue Lantern, un petit casino. Nous proposons à Wolker de squatter au QG en attendant notre retour. Il accepte la proposition.

Journal intime de Tara B. du 28 avril

Vegas

On va à Vegas ! On va à Vegas ! On va à Vegas demain !

Après cinq heures de route nous arrivons à Las Vegas. Lors de pauses durant le trajet, Ilias effectue quelques recherches sur Luis Del Gado et le Blue Lantern. Mais cela ne donne pas grand-chose. Pour ma part j'ai surtout hâte de voir Las Vegas.

Mais, à notre arrivée sur place je suis déçue. Une partie de Las Vegas ressemble exactement à l'image que je pouvais m'en faire, mais le centre-ville scintillant n'est pas grand et le reste n'est qu'une ville miteuse et triste, comme si tous les habitants étaient les esclaves de cette folle exubérance qui se joue à côté d'eux. Cela brise un peu le mythe du coup. D'autant plus que le quartier où nous devons nous rendre est miteux, plein de poussière, triste et fade.

A l'intérieur du Blue Lantern s'entassent des petits vieux et des petites vieilles. Je commande une bière et alors que je fais un peu la conversation pour me renseigner sur Luis Del Gado, la gérante me regarde avec un air surpris et me lance « Vous ? ... Vous n'avez pas besoin... ». Cela veut dire quoi ? Mais alors que je m'empêtré à comprendre Alice se porte à mon secours et met fin à la conversation.

Je vais alors parler à une vieille habituée. Elle dit s'appeler Gladys. Je parle de Del Gado avec elle. Elle utilise les mots « service », « clients »... mais sans jamais me renseigner sur ce qu'il fait. Je trouve ce jeu un peu agaçant. Mais je laisse tomber. Alice prend le relais et semble bien plus heureuse que moi à la chasse aux infos. Del Gado serait une sorte de guide pour ceux qui veulent « visiter » les zones les moins sûres de Las Vegas. Il serait lié à un avocat du nom de Matt Lugdrüm – ou quelque chose du genre.

Quand nous ressortons du Blue Lantern deux types bien habillés viennent vers nous en sortant d'une grosse voiture aux vitres teintées. De vraies armoires à glace. Ils nous interrogent, sans se présenter, ni la moindre politesse, sur les motos et le pourquoi de notre présence ici. Ils affirment que la meute du Yosemite n'est pas la bienvenue à Las Vegas. Oni les interpelle sur leur manque de tact et obtient ainsi d'eux la confirmation qu'ils sont du Sept de Las Vegas. Ils nous donnent jusqu'au coucher du soleil pour quitter la ville. Après... ils nous donneront la chasse.

Nous allons au cabinet de l'avocat. C'est un petit cabinet. Nous nous installons dans la salle d'attente. La secrétaire présente nous propose d'attendre alors que nous annonçons être venues pour voir Matt. Le type arrive, un petit quart d'heure plus tard. Nous l'informons avoir besoin de rencontrer Del Gado au plus vite. Il va lui téléphoner depuis son bureau. J'intensifie alors mes sens pour espionner la conversation. Mon ouïe est tellement bonne que j'entends même le numéro composé. Il tombe sur le répondeur et laisse un petit message pour lui demander de nous contacter. Matt vient nous voir pour annoncer qu'il n'a pas eu Luis. Nous quittons le cabinet.

Nous nous éloignons un peu pour effectuer le rituel de la pierre qui cherche. Holda officie, Alice, Ilias et Oni l'assistent. Mais rien n'est obtenu...

Deux heures plus tard, en fin d'après-midi, nous recevons un coup de fil. C'est Luis. Il nous donne rendez-vous dans un lieu à une demi-heure de Las Vegas à cause des « gros cons » qui nous suivent. Le lieu en question est un relais routier.

Alors que nous sommes sur le point de quitter Las Vegas, Ilias, pour je ne sais quelle raison, décide de s'arrêter pour pisser sur le panneau de la ville. Une bagnole de patrouille déboûle alors et le pourchasse. Il arrive heureusement à les semer. Ce n'était quand même pas malin... mais c'était tellement drôle. Ça leur fera les pieds à ses cons de garous de Vegas.

Nous attendons au relais routier. Minuit sonne et un bon moment plus tard un type super balaise fait irruption dans le resto. Il cache son t-shirt taché de sang et vient s'installer à notre table. J'imagine qu'il a eu notre description par son pote Matt. Assez vite nous évoquons la raison de notre venue ici. Il s'esclaffe alors et balance : « Wolker Woljner est un connard ! Dites le lui quand vous le verrez. ». Puis il parle un peu de la mafia qui tient Las Vegas, des « putains de Glass Walkers », qui ne sont pas du tout des potes avec le Yosemite. Del Gado dit que nous avons sûrement réussi l'épreuve : celle de ne peut avoir déclenché de conflit en territoire ennemi.

Journal intime de Tara B. du 29 avril

Vegas

Bon bah Las Vegas n'était pas du tout comme je l'imaginai. Après nous avons été loin des zones touristiques. Cela ternit un peu le tableau du coup. C'est peut-être pas plus mal, ça évitera de se faire des films.

Retour à Los Angeles après une nuit sur la route. Je suis morte de fatigue.

De retour au QG nous découvrons Wolker vautré dans le plumard du maître de maison. Nous plaçons donc un mot près du lit, le fameux message de Del Gado. Puis nous allons nous picuter.

Plus tard je suis réveillée par une bonne odeur de café. En bas, sur la table du salon, des brioches sont disposées. Une douce musique baigne la maison. Et Wolker Woljner, assis à table à lire un bouquin, m'invite à rejoindre mes compagnons déjà installés – sûrement depuis peu.

Wolker nous annonce que nous avons réussi le test avec brio et que nous sommes désormais des Fosterns ; le second rang chez les lycans. Il nous raconte alors un peu plus sur les Glass Walkers de Las Vegas. Ils sont des mafieux et contrôlaient aussi Los Angeles avant de se faire chasser par les Bone Gnawers. Mais, heureusement ou non, le Conseil Gris de la ville n'a rien à voir avec eux. Ceux-ci sont issus de vieilles fortunes européennes. Pourtant ils pourraient bien ne pas jouer en notre faveur dans les conflits à venir.

Journal intime de Tara B. du 30 avril

Passage de rang

Toute la meute est montée de rang désormais. «Level Up» comme dirait Ilias. Mais, plus sérieusement, je me demande bien ce que cela implique... Les choses vont si vite. Il n'y a pas si longtemps nous n'étions même pas des adultes garous. Aujourd'hui nous sommes une meute, une meute volante qui plus est, et nous voilà fosterns... enfin «rang 2» - c'est plus simple à retenir.

Wolker Wöljner

Wolker Wöljner est un peu bizarre. Il semble super cool mais j'ai toujours l'impression qu'il cache plein de choses graves. Mais il était là pour notre passage de rang et ça c'est cool ! En plus il ne nous a même pas gratifiés d'un habituel sermon religieux. Cool puissance deux !

Alice parle d'espionner le culte du serpent installé à Culver City. Mais il faut aussi aller à la pêche aux renseignements du côté des Black Furies de la Perlerie. Alice, Oni et moi allons donc du côté de Malibu pour rencontrer nos copines surfeuses tandis qu'Ilias accompagne Holda qui doit récupérer sa moto. Elle a demandé l'installation d'un side-car pour son chien...

Petit message à Hippolyte avant de partir pour Malibu. On amène quelques bières. Sur place Hippolyte nous félicite pour notre passage de rang. La nouvelle est visiblement allée très vite. Puis nous en venons à parler des Black Spiral Dancers et de leur ancienne influence sur le Caern de Griffith Park. C'est au cours d'une intervention des Black Furies contre les Black Spiral Dancers que nombre d'entre elles seraient mortes. Un vrai désastre qui explique la position actuelle des vieilles dirigeantes. C'est aussi de cette époque que daterait la fracture entre Uktenas et Bone Gnawers. Les Uktenas ayant revendiqués la gestion du Caern de Griffith à sa reconquête alors que les Bone Gnawers ont soutenu les Glass Walkers dans le fait de partager la gestion du lieu sacré.

J'interroge ensuite Hippolyte sur la rumeur à propos de la présence de Séthites dans la cité. Les infos des Black Furies proviennent de gangs plus ou moins liés aux vampires, notamment des individus qui fréquentent le «Taste of LA» et aussi d'une certaine Elsa, une vampire transsexuelle transformée au moment de son changement de sexe... ce qui n'est pas sans posé problème puisqu'elle a gardé une apparence très masculine. Il faudra sûrement la rencontrer.

En début de nuit nous partons pour Culver City. Dans une petite rue nous trouvons l'église du Serpent. Une grande grille en fer forgé nous sépare de la rangée de marches qui montent vers la porte principale du bâtiment. Sur un panneau au niveau de l'entrée se trouve les horaires. Il semble que de nombreuses réunions se déroulent dans les lieux, mais ce soir il n'y a rien... Regard complice entre Alice et moi. Alice sort aussitôt son briquet fétiche qui va permettre de neutraliser les éventuelles caméras.

Nous franchissons la grille et nous faisons le tour du bâtiment jusqu'à une petite porte qui doit mener sur les sous-sols du bâtiment. Une partie du bâtiment qui doit servir aux réunions vu le passage facile vers cette porte. Je force la serrure, l'instant d'après Ilias pénètre dans le bâtiment à toute vitesse pour neutraliser l'alarme avant que la temporisation ne se termine.

L'intérieur du bâtiment est très propre. De nombreuses photos de serpents ornent les murs. Dans une des pièces du sous-sol il y a même un vivarium avec plusieurs gros pythons. Les meubles sont remplis de prospectus dont certains pour un centre de désintoxication qui, dans la forme, ressemble beaucoup à celui du centre Sunfire.

Au-delà de la grande salle du bas, celle qui doit servir aux groupes de réunions, se trouve des petits bureaux administratifs. Ilias se charge de neutraliser un système d'alarme propre à cette partie. Dans un carnet d'adresses présent sur un bureau nous trouvons le numéro de Karen Vixen, du Sunfire, du cabinet Cohen Fitzpatrick Simon et les numéros de plusieurs missions de Los Angeles dont celle dont le dirigeant a été tué par un Black Spiral Dancer, le fameux John Cain.

Nous trouvons aussi l'emploi du temps de Kayla. Si elle est directrice administrative des lieux, un prêtre et deux autres permanents passent bien plus de temps ici qu'elle. L'essentiel de l'activité de Kayla est composé de soirées lobbying. Nous quittons donc les lieux avec plein de photos et de prospectus mais visiblement les activités ici sont loin d'être anormales.

Alors que nous revenons devant chez nous, un grand type attend devant le portail. Il est vêtu d'un grand manteau, d'un chapeau à bords fins et s'appuie sur une canne au pommeau d'argent. L'archétype même du « noble » vampire. Nous rangeons nos motos avant d'aller à sa rencontre. Il nous salue et s'empresse de nous dire « Hélène a disparu après votre rencontre avec elle ». Il est clair que le vampire est le baron Fortier, et qu'il nous tient pour responsables de la disparition de son acolyte. Je n'aime pas trop son attitude hautaine mais Alice emprunte la voie de la diplomatie et demande qu'il ramène un objet personnel d'Hélène afin que nous puissions retrouver sa trace. Fortier semble se calmer un peu, acquiesce et me remet une carte avec un numéro de portable inscrit dessus. Je confie la carte à Ilias.

De retour dans notre maison, Alice interroge Équation sur ses perceptions durant les derniers jours. Le plus notable concerne l'église du Serpent. Il n'a rien perçu dans les lieux mêmes mais affirme qu'il y a des liens ténus vers d'autres lieux, certains montent dans l'Umbrage et un autre se dirige vers l'autre église du Serpent.

Peu de temps après notre arrivée, Elsa, la vampire trans, nous appelle. Elle a reçu un message d'Hippolyte comme quoi nous souhaitons la rencontrer. Nous nous donnons donc rendez-vous près du Taste of LA, l'autre grand lieu d'importance tenu par des vampires.

Nous faisons donc la rencontre d'Elsa... un... ou plutôt une grande nana de près de deux mètres de haut, un peu dodue, les cheveux longs et habillée en nana... mais avec un visage clairement masculin. Elle nous invite dans un bar branché du coin. Là elle nous livre la raison des rumeurs au sujet de la présence des Séthites en ville. Ces rumeurs datent de quelques mois et créditent les Séthites de se planquer en ville depuis l'éradication de leur « nid » en 1969 par Jérémy, l'actuel « prince » de Los Angeles. Des rumeurs qui prétendent aussi que les Séthites sont en train de reconstituer leurs rangs. Nous communiquons à Elsa de quoi faire en sorte que Jérémy, ou un de ses subordonnés, entre en contact avec nous.

Puis nous retournons chez nous. Holda prépare un rituel pour retrouver la trace d'Hélène. Pour ma part je vais piquer un somme. La sonnette de la porte me réveille. Fortier vient de faire livrer un joli petit coffre avec une fiole de sang. « La Vitae d'Hélène » selon le livreur.

Holda et les autres effectuent le rituel de la pierre qui cherche. Pour ma part je n'y comprends pas grand-chose et les rituels ne sont pas mon truc... Cependant je remarque que le sang semble terriblement efficace. Holda découvre qu'Helena est à l'église du Serpent de South Central. Nous savons donc désormais où elle est.

Ilias appelle Wolker Woljner pour partager l'information, mais très vite celui-ci le met en relation avec Larry Crusher. Nous expliquons la situation et la nécessité de prévenir Fortier. Crusher nous conseille de prévoir des anti-poisons. Il va contacter des esprits pour nous préparer une sortie de secours au cas où.

Ensuite nous contactons Fortier. Un serviteur nous donne rendez-vous à une résidence de Beverly Hills. Sur la route nous passons par une pharmacie. Ilias y négocie quelques produits pour contrer les effets éventuels d'empoisonnements.

A l'entrée de la propriété des types avec des pistolets mitrailleurs et des katanas montent la garde. Une vraie petite armée. Un serviteur nous invite à rentrer dans la propriété en nous désignant chacun par nos noms... sûrement un rituel très important pour les vampires. Dans le salon où nous sommes reçus se trouvent deux belles femmes et Fortier. Assez vite nous en venons à présenter les infos dont nous disposons sur Helena. Fortier semble énervé et prêt à agir sans perdre de temps. Je lui conseille de ne pas se comporter comme un gros bœuf... et le moins que l'on puisse dire c'est que le baron vampire semble surpris de mon attitude.

Fortier commence à prévoir son plan d'intervention tandis que nous attendons avec les deux autres vampires ; Catherine une femme d'une trentaine d'années aux longs cheveux noirs et Mariël, une blonde aux cheveux courts au regard pétillant. Quand Fortier revient dans la pièce Alice lui suggère de nous laisser assurer l'arrière-garde. Il accepte non sans paraître un peu réticent. Les vampires filent vers l'église du Serpent à bord de grosses bagnoles tandis que nous enfourchons nous bécane.

Une fois sur place nous nous dissimulons dans une ruelle non loin de l'église du Serpent. Nous nous transformons en loups pour éviter de dévoiler nos identités si jamais les choses devaient mal tourner. Oni prend l'apparence d'un loup au pelage blanc.

Nous observons l'église quand, soudain, une gigantesque explosion retentit... et l'église vole en éclats. Équation pousse des cris de détresse affolé alors que des déchirures sombres apparaissent autour de nous et huit crinos au pelage noir en sortent toutes griffes dehors : des Black Spiral Dancers.

Trois des Black Spiral Dancers se ruent sur moi avec violence. Je prends ma forme crinos avant de reculer vers Alice. Avec de grands coups de griffes je commence à taillader nos adversaires. Ilias commence à créer une porte de sortie pour préparer notre fuite. Holda se rapproche à son tour pour former une position défensive et Oni fait de même. Elle ne semble pas bien du tout d'ailleurs et contente de se défendre plutôt que d'attaquer pour le moment.

Nous nous apprêtons à fuir le combat mais Alice déchiquette la gorge d'un Black Spiral Dancer qui tombe au sol, tandis que j'en envoie un inconscient au sol à mon tour. Holda donne des grands coups de hache qui forcent nos adversaires à garder un peu de distance et Ilias commence à revenir dans le dos de nos ennemis pour les harceler. Nous prenons tous des coups mais la bataille est en train de se jouer en notre faveur.

Très vite un rayon lumineux apparaît non loin de nous... sûrement le pont de Lune de Larry Crusher. Puis des sirènes de police retentissent au loin. Les Black Spiral Dancers eux tombent les uns après les autres jusqu'à ce qu'ils se décident à fuir. Mais bien trop tard ! Je bondis dans le dos d'un fuyard qui tente d'embarquer un de ses potes et je le plaque au sol avant de le rouer de coups. Oni sort son Klaive et décapite net un autre Crinos sombre. Et, très vite, grâce à nos attaques conjuguées, il ne reste plus que huit corps sans vie de Black Spiral Dancers au sol.

Nous retournons au plus vite vers nos motos. Ilias tente de contacter Fortier mais ne reçoit aucune réponse. Je me rhabille en vitesse alors qu'Alice elle contacte Larry pour lui demander de stopper le pont de Lune. Nous filons alors que la police est en train d'investir le quartier.

S'en suit une vaste série d'appels pour mettre tous les garous au courant de l'incident : les Bone Gnawers, les Black Furies, les Glass Walkers et Crusher. Pour la nuit nous trouvons refuge dans un squat de Skidrow grâce à l'aide des Bone Gnawers.

Plus tard dans la nuit Mariël nous appelle pour nous demander de passer la voir au plus vite. Catherine et Fortier sont morts !

Journal intime de Tara B. du 1er mai

Pierre noire

Cette journée, malgré son dénouement final, est sûrement à marquer d'une pierre noire. Le déferlement de violence déclenché dans les rues de la cité de Los Angeles n'est pas un bon présage pour les jours et semaines à venir. Nous ferions bien de nous montrer extrêmement prudentes.

Le réveil est difficile ce matin mais nos blessures de la veille se sont heureusement remises. Par contre si les médias d'informations parlent de l'explosion de l'église, ils parlent aussi de huit corps retrouvés dans une rue de South Central : les huit Black Spiral Dancers.

Je vais à la salle de boxe pour m'entraîner intensivement. Alice part à la recherche de Mother Larissa pour tenter de parfaire ses entraînements à l'occultisme. Holda m'accompagne jusqu'à la salle de boxe en footing avec son chien. Quant aux deux autres ils récupèrent eux aussi.

En fin d'après-midi Ilias m'appelle et me demande s'il est possible de rencontrer Andréas Watts en début de soirée. Je lui réponds un « pourquoi pas... » témoin de mon entrain à la rencontrer. J'imagine qu'Ilias va contacter les autres pour confirmer le rendez-vous. Pour ma part je reprends mon entraînement contre le sac de sable.

Peu après je rejoins les autres au QG. Nous partons ensuite tous ensemble à Downtown au cabinet d'avocats d'Andréas Watts. Le cabinet en question occupe trois étages d'un immeuble du centre. Nous nous présentons à l'accueil. Quelques minutes après un jeune homme vient nous chercher. Il nous conduit jusqu'à un grand bureau d'angle avec une belle vue sur la cité.

A peine sommes-nous entrés dans le bureau qu'Ilias nous fait discrètement remarquer la présence d'un bonsaï sur le bureau d'Andréas. Andréas se dirige très vite vers nous. C'est une femme d'une quarantaine d'années bien entretenue. Elle semble contente de nous voir et nous présente son acolyte, le jeune homme qui nous a conduit jusqu'à son bureau : Francis.

Andréas nous offre du thé, du café et des gâteaux. Cool ! Puis elle nous félicite de l'élimination des Black Spiral Dancers. Puis elle parle de l'accord avec Crusher quant à la possibilité laissée aux meutes volantes du Yosemite d'intervenir sur la Cité des Anges. Elle évoque un complot d'agents du Grand Serpent. Elle sait que nous traitons avec d'autres factions que les garous et ne semble pas s'en soucier plus que cela.

Sous les ordres d'Andréas, Francis rapporte un dossier. Un dossier sur la Pentex, une multinationale qui travaillerait dans les intérêts du Grand Serpent. Par-dessus le dossier, Francis dépose un joli paquet, un cadeau de la part d'Andréas. Cette dernière nous rappelle qu'elle se tient à notre disposition si besoin avant de nous laisser repartir. Elle est visiblement très occupé et elle n'a pas énormément de temps à nous consacrer.

En bas de l'immeuble, Alice, très impatiente, ouvre le cadeau d'Andréas. Il y a un carnet dedans... un banal carnet à la couverture de cuir. Mais Ilias semble penser qu'il s'agit d'un Little Black Book, un fétiche qui contient tous les numéros de téléphone des gens de la planète. Bien un truc de Glass Walkers... Au moins il sera très utile dans les mains d'Ilias.

De retour au QG nous consultons le dossier de la Pentex. Cette boîte possède de nombreuses entreprises. C'est une sorte de société d'investissements qui s'en tire grâce à des montages financiers complexes. Dans le dossier il y a surtout des pages entières sur des membres importants de la Pentex. Les trois avocats du cabinet Cohen Fitzpatrick Simon en font partie... Sûrement le conseil Carl Jenkins car sa femme est un cadre de la Pentex sur Los Angeles. Le nom de John Cain apparaît lui aussi. Il est listé comme agent de sécurité. Mais surtout il y a des comptes-rendus de conseil d'administration, avec un nom qui ressort : projet Dhole.

Nous nous préparons à aller chez Mariël quand un appel d'Elsa nous interrompt : « Jérémy veut vous voir de toute urgence ! ». Avant de partir Holda et les autres font un rituel avec le reste de sang donné par Fortier. Hélène serait toujours en vie dans l'est de Los Angeles.

Nous allons donc au rendez-vous fixé par Elsa pour rencontrer Jérémy. Nous verrons ensuite pour nous séparer afin de rencontrer la pythie et Mariël. Au lieu du rendez-vous nous nous retrouvons devant un petit immeuble dont le premier étage est occupé par une galerie d'art. Il y a pas mal de monde. Une population excentrique... c'est le moins que l'on puisse dire.

L'ambiance est vraiment étrange sur place ; des gens plein de frics y côtoient des punks à chien. Elsa nous entraîne sans tarder au premier étage. Là se trouve une nouvelle galerie pleine de sculptures et avec des murs couverts de photos en noir et blanc. Elsa nous guide vers un type d'une trentaine d'années habillé d'un jean et d'un blouson de cuir. Celui-ci nous désigne un coin de l'expo où nous installons avec lui sur des sofas.

Notre hôte se présente : Jérémy, le fameux vampire « à la tête » de Los Angeles. Il nous parle sans attendre des problèmes récents et la mort de Fortier. Je lui rétorque que nous ne sommes pour rien dans ces problèmes et que Fortier est loin d'avoir suivi nos avertissements. Je lui dis que nous sommes la meute de la 22ième clé et, apparemment, Jérémy

sait que nous venons du Yosemite. Les présentations faites et les choses misent au point nous commençons à parler de l'incident de l'église plus en détails. Ilias annonce alors qu'Hélène est encore en vie et qu'elle serait actuellement à l'est de la ville.

Je demande à Jérémy ce qu'il sait des Séthites. Il était persuadé, jusqu'à il y a peu, les avoir tous chassés il y a quarante-cinq ans. Je lui affirme donc que nous pouvons régler le problème des Black Spiral Dancers et du Néphandi, mais pour les Séthites, c'est l'affaire des vampires. Il semble d'accord.

Ensuite je demande quelques précisions à Jérémy sur les pouvoirs des Séthites. Mais il ne nous apprend rien que ce que nous savons déjà : transformation en serpent, morsure empoisonnée... D'après lui se sont des illuminés de Seth et veulent la domination mondiale de leur dieu. Par contre quand je lui demande si Seth est un vieux vampire, Jérémy avoue n'avoir aucune certitude à ce sujet et pense même que cela relève plus de la légende.

Alice demande à Jérémy de nous dégoter les informations possédées par les flics au sujet de l'incendie de l'église. Il accepte à condition de faire notre possible pour retrouver Hélène. Je l'interroge alors sur la succession de Fortier. Il pense que Mariël devrait hériter de la baronnie, mais il est bien conscient qu'elle a peu d'influence. J'avoue directement que celle-ci est entrée en contact avec nous et que je n'ai nulle envie de me prendre un couteau dans le dos si jamais elle n'était pas légitime. Holda parle alors des Black Spiral Dancers et d'une aide potentielle des vampires. Jérémy nous laisse un moment, le temps de contacter le baron responsable de la zone.

Pendant qu'il passe son coup de fil nous discutons des informations qu'il serait bon de lui transmettre. Les noms de Karen Vixen, Kayla Van Meer et de Newman semblent importants, tout comme les gangs 78E et 4343, ainsi que le centre Sunfire. Quant au reste il sera toujours temps d'aviser en fonction de la collaboration avec les vampires. Il faut aussi le prévenir pour John Cain, bien que cela ne soit pas sa véritable identité. Quand Jérémy revient nous discutons avec lui de tout ce sur quoi nous nous sommes mis d'accord. Le « chef » des vampires nous affirme qu'il est entré en contact avec le baron de El Monte : Armando.

Hoda et Ilias vont ensuite du côté de Glendale pour rencontrer la pythie, tandis qu'Alice, Oni et moi allons voir Mariël.

Notre petit groupe retourne donc du côté de Beverly Hills. Très vite nous sommes conduits auprès de Mariël. La vampire s'excuse très vite du fiasco d'hier. D'après ce qu'elle sait l'église était tapissée d'explosifs utilisés pour les destructions de bâtiments et des nombreuses bombes d'explosifs liquides. Alice demande à Mariël si elle peut obtenir des accès au site des fouilles. Quant à moi je la questionne sur le fait de « kidnapper des gens »

ou plutôt de les faire arrêter. Je pense notamment à Karen Vixen, Randolph Newman, un leader des 78E, John Cain. Elle va voir ce qu'elle peut faire.

Nous retournons ensuite au QG. Holda et Ilias sont déjà sur place. La rencontre avec la pythie a été quelque peu... déconcertante. Le gars bizarre leurs a parlé d'un roi sur un trône au milieu de ruines... et d'un hôtel luxueux avec un serpent caché sous un oreiller. Mais qu'est ce que cela peut bien signifier ?

Alors que nous discutons de nous rendre du côté de Los Angeles pour retrouver la trace d'Hélène, un appel arrive sur le portable d'Ilias. Il s'agit du vampire Armando. Il nous donne un rendez-vous du côté d'El Monte.

Nous arrivons au rendez-vous au cœur de la nuit. Sur place un type super large avec un Stetson sur la tête avec une grosse moustache se présente à nous. C'est un mexicain... enfin on dirait. Nous nous installons à la table du restaurant dans lequel il nous a invités. Armando appelle la serveuse et nous offre le repas. Les vampires sont supers sympas finalement. Alice et moi commandons avec appétit.

Au cours du repas nous lui présentons des photos de John Cain, mais il ne le reconnaît pas. Ensuite nous évoquons le fait de nous rendre dans les collines. Je demande à Armando si il possède un pick-up à nous prêter. Il me désigne le parking d'un geste de la tête avec un sourire. Je finis par lui lâcher « Et si nous trouvons Hélène, vous intervenez ? ». « ... Admettons » après une longue hésitation.

Quelques instants plus tard nous ressortons du dîner. Nous montons alors dans l'Umbrax pour inspecter les ranchs désignés par Armando. Et cela sera bien plus rapide et simple depuis l'Umbrax.

Mais, alors que nous marchons dans l'Umbrax, Équation se fige soudain et j'ai l'impression d'avancer dans une sorte de mélasse. Une forme humanoïde apparaît alors. Une silhouette de deux mètres de haut avec une capuche sur la tête. Nous tentons de nous écarter de lui mais la mélasse à nos pieds nous empêche de bouger. Sous la capuche un beau visage apparaît. Un beau visage au sourire flippant : ses dents sont limées.

Puis une lueur étrange apparaît, nous entoure... puis soudain tout redevient normal. Enfin normal... Nous ne sommes plus dans l'Umbrax. Nous sommes au cœur d'une zone de landes. Qui n'a rien à voir avec El Monte... Une puissante odeur de fleur règne dans l'air. J'ai super faim tout d'un coup, tout comme mes compagnons d'ailleurs. La luminosité des lieux est anormale, crépusculaire. Serait-il possible que nous ne soyons pas sur Terre ? Mais si ce n'est pas le cas... Où sommes-nous ?

Et puis soudain ma vision se trouble, je sens mon corps chuter... Avant de perdre connaissance.

???

Je reprends mes esprits. Non loin de moi se trouve Oni, sous forme crinos. Alice, Holda et Ilias sont là. Nous sommes tous recouverts de nombreuses coupures. Une atmosphère étrange aux couleurs gris-argent nous entoure. En face de nous se trouve une forêt aux arbres tortueux et derrière un titanesque roncier. Roncier que nous avons visiblement traversé... Et qui nous aurait tuées sans l'intervention d'Équation. Il n'est pas là d'ailleurs. Que lui est-il arrivé ? Est-il détruit ?

Nous nous remettons debout. Oni est au plus mal. D'énormes épines sont enfoncées dans son corps. Elle les retire une à une non sans qu'elle hurle de douleur. Heureusement sa nature garou soignera ces blessures. Holda pense que nous sommes en Arcadia, le royaume des Fées. Et donc nous ne sommes plus dans l'Umbrà. Je teste en sortant mes vêtements de mon sac à dos, seul objet lié à moi pour ne pas être détruit par un changement de forme, et ils sont bien accessibles, preuve qu'en effet l'endroit où nous nous trouvons n'est pas l'Umbrà. Mais je reste nue, je mets les vêtements dans mon sac à dos et je me transforme en lupo. Les autres se transforment aussi, en lupo ou en hispo, sauf Oni qui reste sous sa forme naturelle de crinos.

Nous nous aventurons dans la forêt aux arbres tortueux, le mur de ronces derrière nous étant vraisemblablement infranchissable. La forêt est constituée d'arbres multi centenaires. Au milieu des arbres immenses poussent des champignons, des arbustes à baies. La forêt pullule de petits animaux. Un endroit presque agréable si ce n'est cette étrange lumière qui le baigne. Et surtout s'il n'y avait pas cet inquiétant concert d'aboiements. On dirait en effet qu'une meute de chiens est lancée sur nos traces. Nous nous hâtons pour trouver un ruisseau et descendre dans son lit.

Alors que nous courons, de l'eau jusqu'aux genoux, Ilias repère un rapace sombre qui nous survole. Soudain notre ragabash à fond en avant, se hisse en quelques bonds sur un arbre et saute sur l'oiseau. Il retombe dans le ruisseau, le volatile entre les mains. L'oiseau est mort. Il ressemble à une grosse buse noire dont les serres ont été agrémentées de métal. Le bruit des chiens derrière nous se fait de plus en plus proche. Nous courons.

Un instant plus tard, alors que la forêt semble toucher à sa fin, des lueurs bleutées proviennent de devant nous. Nous arrivons à la lisière de la forêt. Un marais se dessine devant nous au centre duquel flottent des sortes de feux follets bleus. Ils sont au milieu d'arbres blancs aux feuillages étranges. Nous décidons d'éviter la zone. Nous nous aventurons donc sur une crête proche pour contourner la zone. Nous avançons d'un bon pas au travers de la végétation abondante de la zone.

Mais, alors que je fonce sur le haut de la crête, une créature sort rapidement des joncs qui entourent le marais en contrebas. La bête ouvre sa gueule garnie de nombreuses mâchoires et projette une immense langue sur moi. Je bascule et tombe de l'autre côté de la ligne de crête. Du coup je reste de ce côté de la butte de terre avec mes camarades.

Nous arrivons au bout de la zone marécageuse. Un ruisseau en repart. Alice décide de se rouler dans la boue pour masquer son odeur... mais celle-ci reste strictement la même. Elle est juste recouverte d'une boue épaisse et sombre. Pendant ce bref arrêt Holda tente d'entrer en communication avec un rapace au plumage noir qui nous suit. Sûrement une autre buse aux serres de métal. Mais il semble que la créature obéisse à quelqu'un d'autre, ce qui empêche Holda d'en prendre le contrôle.

Les chiens se rapprochent dangereusement. Nous sommes obligés de repartir. Tout le monde se transforme en hispo pour accélérer l'allure, sauf moi qui court aussi vite que mes camarades en forme lupo.

Nous courons sur le long de la berge de la rivière. La végétation est épaisse mais la forêt est bien différente de la précédente, beaucoup plus jeune. Quelques immenses arbres couchés ici et là forment des remparts massifs et hauts, donnant un aspect labyrinthique au bois. Nous nous arrêtons un petit moment, avec l'idée de tendre une embuscade à nos poursuivants. Mais il serait probablement plus sage de ne pas faire cela ici : trop de couverts pour nos ennemis qui doivent connaître les lieux.

Nous nous arrêtons dans la zone suivante, à l'orée d'un bois semblable au premier que nous avons traversé. Nous nous positionnons sur une petite colline boisée afin de profiter d'une zone relativement dégagée dans laquelle nous pourrions voir arriver nos poursuivants.

La meute qui est sur nos traces depuis notre arrivée sur Arcadia ne tarde pas à débouler face à nous. Huit molosses aux yeux rougeoyants avancent vers nous d'un pas assuré. Nous prenons nos formes crinos pour l'affrontement désormais imminent. Derrière les chiens se trouve une sorte de « nain ». En tous cas il en a l'apparence, même avec ses deux mètres de haut. Il est bardé de pièces de cuir entrelacées et armé d'une lance à la pointe d'argent, ainsi que d'un coutelas dans le même métal.

Les chiens foncent vers notre position. Holda, grâce à ses pouvoirs d'influence sur les animaux, stoppe la frénésie de quelques bêtes qui s'arrêtent dans leur élan. Alice, juchée sur une branche, saute sur le dos d'un molosse et commence à le labourer en forme hispo. Oni fonce sur un autre avec son Klaive et Ilias se précipite dans la mêlée. Je me rue sur un des chiens que je découpe en deux de deux puissants coups de griffes. Holda sort alors ses haches, se transforme et fonce au combat à son tour.

Alors que le nain approche du combat qui fait rage, Alice et Oni réussissent toutes les deux à se débarrasser d'un chien. Ilias lutte toujours contre son adversaire canin mais évite habilement ses crocs. Quant à moi je fonce vers le nain d'un bond puissant. Je lui assène deux coups qui ne parviennent pas un seul instant à le faire décoller du sol. Mais le plus troublant c'est que la simple présence de cette adversaire semble aspirer ma gnose... Juste avant qu'il n'enfonce la pointe d'argent de sa lance dans ma chair. Une douleur atroce me saisit.

Holda me rejoint vite pour m'épauler dans ce combat brutal et très dangereux de par la présence d'armes en argent. Puis Alice bondit de derrière Holda et moi. Le nain s'effondre l'instant d'après la gorge lacérée par un coup de griffes bien placé. Un sang noir se répand au sol alors qu'un air surpris est affiché sur le visage de l'humanoïde.

Très vite les chiens commencent à décamper. Holda tente de manipuler l'esprit de l'un d'eux. La bête hésite un moment mais finit par suivre ses congénères.

Alice et moi fouillons le nain en toute hâte. Il possède un médaillon en argent autour du cou qui représente une sorte de papillon empalé sur une pique. Il porte aussi une besace avec de la nourriture et de l'eau. Nous la prenons avant de nous lancer à la poursuite des chiens qui retournent probablement vers leur foyer.

Nous suivons les chiens. Le crépuscule fait place à une nuit profonde. Les chiens avancent vite. Ils connaissent le terrain et ne sont pas entravés par les obstacles sur le chemin. Bientôt nous nous retrouvons au pied d'une longue pente dont les molosses viennent vraisemblablement de franchir la crête. Nous continuons d'avancer mais bientôt la terre fait place à des blocs d'obsidienne. La surface devient de plus en plus difficile à escalader d'autant que la nuit opaque ne nous aide pas. Nous décidons finalement de redescendre vers les bois.

Les bois luisent de milliers d'insectes phosphorescents tandis que des créatures spectrales volent au-dessus de la canopée. Nous trouvons un coin pour nous abriter avant de nous partager l'eau et la nourriture du nain. Mais le lendemain force est de constater que notre soif et notre faim sont toujours aussi grandes. D'ailleurs, pendant la nuit, le feu ne nous a pas réchauffées non plus...

Nous commençons donc la journée par quelques exercices de méditation. Sans grand succès... Sûrement à cause de notre fatigue qui ne s'est pas amoindrie malgré le sommeil.

Alice sort son fétiche réalisé avec Mother Larissa, cette espèce de gobelet un peu moche duquel coule toujours de l'eau. Et cette fois l'eau nous désaltère.

La lumière de l'aube – enfin ce que nous pensons être l'aube – est malade, d'un ton gris-vert. Mais cela suffit pour nous donner une bonne vision de la pente d'obsidienne. La butte ressemble en fait à un volcan. Je fais quelques exercices physiques pour restaurer ma Rage avant d'entamer l'ascension avec le reste de la meute.

Après deux bonnes heures nous arrivons au sommet. A l'intérieur du cratère se trouve un grand lac autour duquel pousse un immense jardin bien ordonné. Un grand manoir tout en longueur jouxte une des rives du lac. Et de nombreux oiseaux volent dans le ciel. Une vision plutôt belle s'offre donc à nos regards.

Je reprends forme humaine, j'enfile mes vêtements et je commence à descendre. Oni reprend sa forme crinos tandis que les autres suivent en forme Lupo. Mais à peine suis-je dans le jardin que les plantes changent de formes. Elles deviennent agressives. Leurs feuilles se hérissent de piquants et deviennent tranchantes comme des rasoirs. Les insectes se mettent à nous attaquer. Si bien que mes compagnons prennent des formes crinos pour me protéger. Et, au moment où nous sommes près du lac, celui-ci prend une couleur écœurante.

Nous arrivons finalement devant le manoir. C'est un bâtiment très cubique sur deux niveaux. Étrangement la bâtisse semble parfaitement intégrée à l'environnement. Je frappe à la porte mais, même après de longues secondes, aucune réponse. J'ouvre donc la porte d'entrée et j'appelle depuis l'intérieur du manoir. Toujours rien. Au-dessus de la porte d'entrée se trouve d'ailleurs un symbole, identique à celui du médaillon du nain.

L'intérieur du manoir semble confortable avec des tapis en laine épais, des meubles en bois simples mais fabriqués dans des matériaux nobles, probablement de l'acajou pour beaucoup. Il y a aussi de nombreuses poteries d'art, des tapisseries, des sculptures en nombre et des livres aux écritures étranges. Mais si les lieux sont vides ils sont très propres. Comme si il accueillait des gens régulièrement.

A l'extérieur la luminosité commence à devenir intense. Les chiens tournent autour d'un petit bâtiment annexe au manoir. Ilias crochète la serrure d'entrée et se glisse à l'intérieur. Il y trouve un appartement, sûrement celui du nain. Seule petite chose étrange, sur le haut d'une commode, une véritable collection de comics des années quarante en anglais. Nous devons donc avoir à faire à des êtres capables de voyager vers la Terre... une bonne nouvelle d'un côté...

Puis, de retour dehors, l'atmosphère change de nouveau de couleur. Le ciel est d'un bleu limpide, la lumière presque aveuglante. Le crépuscule revient ensuite. C'est alors qu'une nef apparaît sur le lac. Un superbe navire aux voiles sombres et une coque de bois rouge. L'élégant bâtiment décoré de nombreuses sculptures apponte. De nombreuses silhouettes se dressent sur le pont. Amis ou ennemis ?

Je propose à la meute de me placer sur le ponton pour entrer en contact avec les nouveaux arrivants. Il ne faut pas longtemps avant que je vois débarquer une dizaine de types, grands et minces, avec d'étranges masques réfléchissants sur le visage. Mes amies ne sont pas loin, planquées ici et là derrière la végétation.

Soudain deux types foncent sur moi. L'un d'eux essaie de m'attraper avec un fouet. L'arme claque et s'enroule autour de mon bras tandis que son acolyte se déplace sur mon flanc. Puis, alors que je commence à me déplacer, leurs masques reflètent mon visage quelques instants. Soudain mes adversaires accélèrent... et se déplacent bientôt plus vite que moi.

J'avance sur un de mes adversaires et je le balance à l'eau d'un coup de pied en plein torse. Je lutte quelques instants contre le second adversaire alors qu'un autre grand type masqué se rapproche. J'envoie mon adversaire à l'eau. Je vois alors Alice passer à côté de moi en forme Lupo et s'élancer vers le pont du navire à toute vitesse.

Très vite je me retrouve avec deux adversaires de nouveau. Je leurs hurle : « Vous parlez notre langue ou pas ? ». Loin derrière moi j'aperçois Oni et Holda... Oni transporte des... taies d'oreillers... Pas trop le temps de réfléchir, je décide donc de foncer sur les traces d'Alice. Alors que j'arrive juste à côté du pont Ilias me dépasse et saute à bord du navire. Nos ennemis se jettent alors sur moi et me plaque au sol... un peu de la même manière que moi quelques moments auparavant. J'en profite pour me transformer en crinos avant de me redresser et de hurler toutes griffes dehors pour les effrayer. Mais mes adversaires semblent plus surpris qu'effrayés.

Je profite de l'hésitation de mes adversaires pour monter sur le navire. Sur le pont se trouve des hommes masqués mais aussi d'étranges femmes à la peau bleuté et aux longs cheveux blancs. Je file vers le pont arrière qui abrite probablement les quartiers du capitaine. Mais un nain barre le passage. Je fonce sur lui pour le plaquer au sol. L'instant d'après Ilias nous dépasse tant bien que mal. Le nain m'enfoncé des mains griffues dans le corps. Je commence à être à bout de forces. Je décoche un coup de tête au nain qui tombe dans l'inconscience.

Je me retourne pour faire face à des poursuivants mais plusieurs types masqués se tiennent à l'entrée du couloir... sans oser avancer.

Ilias et moi continuons d'avancer. Nous arrivons dans une cabine. A l'intérieur, devant un feu de cheminée, assis dans un fauteuil, se trouve un grand type au teint gris avec un énorme chat posé à ses pieds. Le type relève la tête. Son regard n'a rien d'aimable et il nous lance : « Vous savez que les cages pour les animaux ne sont pas là ! ». Je m'assois pour reprendre mon souffle. Je suis épuisée. Ilias parle au vieux type et lui assure que nous ne sommes pas ici de notre propre volonté. Ce qui est le moins que l'on puisse dire. Mais le vieillard semble s'en moquer. Il affirme que nous sommes dans son domaine et qu'il nous faut choisir entre se rendre... ou mourir.

Alice arrive dans la cabine à son tour sous forme humaine. Elle tente à son tour une approche diplomatique, sans succès. Le vieil homme dit s'appeler « seigneur Kaéritch » et que nous sommes désormais ses possessions. Il veut que nous rejoignons nos geôles sans tarder. Je sens que le type s'énerve et soudain il hurle un ordre. Je perds aussitôt connaissance.

Je finis par me réveiller à côté de mes camarades. Deux types masqués font glisser deux soupieres, des tranches de poisson, des crevettes et du pain dans notre cage. Une saloperie de cage en argent ! L'un d'eux s'incline devant les plateaux de nourriture et nous invite à faire de même. Il dit « les pactes ont été payés pour vous » et nous demande de faire une prière pour la nourriture offerte, sinon elle ne nous nourrira pas. Nous nous exécutons.

Un peu plus tard un type me ramène une robe d'été en même temps que de l'eau pour nous laver. Une fois qu'il est parti je déchire la robe pour m'en faire une tenue bien plus mobile... et surtout moins ridicule. Encore après on nous amène des hamacs, des couvertures, des seaux et un paravent.

Je suis patiente et mes forces sont épuisées. Je passe donc mon temps à récupérer mon énergie. On veut détruire les hublots pour nous offrir une porte de sortie mais Alice dit que même ses griffes sont inefficaces contre le bois du bateau. Nous sommes donc coincés pour le moment.

Le lendemain matin on nous apporte un sacré repas avec de la charcuterie. La viande n'est pas mauvaise mais son goût est étrange. Puis, en fin de matinée, une femme à la peau bleue nous amène des livres et une mallette de jeux. Enfin, en début d'après-midi, une par une, nous avons le droit à une petite sortie sur le pont d'une petite demie heure.

Le lendemain le bateau quitte le ponton. Nous entrons dans une nappe de brume épaisse. Nous naviguons un long moment. Il fait assez froid. Puis, de manière soudaine, un soleil éclatant perce à travers les hublots et un grand ciel bleu se dresse au-dessus de nous. Face à nous se dessine alors une ville installée dans une faille entre deux falaises. Les maisons sont construites sur les parois. Elles sont peintes dans de nombreuses couleurs mais possèdent toutes un toit en tuiles rouges. J'aperçois un palais et une grande arène.

Ville de Tiran

A notre sortie du bateau on vient nous chercher. Selon toute vraisemblance nous sommes entraînés vers l'arène située au cœur de la ville. Nous croisons de nombreux humains durant le trajet. Puis nous nous retrouvons dans une nouvelle cage, moins confortable que la précédente.

Nous sommes installées dans une grande geôle où se trouve déjà une demie douzaine de personnes, des humains légèrement modifiés par des cornes. Mais parmi ces hommes et ces femmes se trouve aussi une petite créature, une sorte de gnome à la peau très sombre. Alors qu'il s'approche de nous je réalise même qu'il est recouvert d'une sorte d'écorce plutôt que de peau. Il se présente sous le nom de Gilgamesh. Il prétend diriger l'endroit.

Alice semble tout d'un coup absorbée dans ses pensées et ne tarde pas à s'endormir sur son couchage. Je discute alors avec le gnome et je lui demande pourquoi il dirige. « Parce que je suis vieux et que je n'ai rien à perdre » répond t-il. Je lui parle de Los Angeles. Il ne connaît pas du tout. Oni elle évoque le Roncier. Le gnome ne sais pas du tout comment le traverser mais il est persuadé qu'il faudra l'accord d'un grand seigneur. Et il faudra se donner à lui via des pactes si nous souhaitons obtenir son aide. D'ailleurs ici tout fonctionne avec des pactes.

Le soir venu on nous apporte des repas. Alice se réveille enfin et elle semble très en forme. Elle remercie le « gluon » de sa litière. Puis nous mangeons nous sans avoir tenter du mieux possible de copier les rituels pratiqués. Malgré cela la nourriture nous contente à peine. Après le repas le gnome ramène une flasque en métal et nous la tend. Une sorte d'alcool très fort est à l'intérieur. J'en bois un peu avant de demander au gnome ce qu'il attend de nous exactement : « Que vous vous battiez ! ».

La créature à la peau d'écorce évoque des combats contre des créatures mythiques : wyvern, basilic, chimère... et bien d'autres. Gilgamesh assure qu'au bout de ces combats peut se trouver le mythique glaive en bois de la Liberté. Un nom qui fait rêver les nombreux gladiateurs, ce que nous sommes devenus, sans trop vraiment être d'accords d'ailleurs.

Puis nous revenons sur les pactes. Ici tout passerait par là, y compris entre les individus eux-mêmes. Devant nos airs un peu dubitatifs il affirme que les pactes influencent la réalité et qu'ils ne peuvent être rompus à moins que les deux parties soient d'accord. Alice évoque alors les pouvoirs de notre ennemi du moment : Kaéritch. Le gnome dit que ses pouvoirs sont aussi issus d'un pacte, mais un pacte passé avec lui-même vraisemblablement.

Nous parlons ensuite des hommes-miroirs. Gilgamesh semble très surpris que nous ayons réussi à en vaincre. Il raconte que ces « créatures » sont les agents des seigneurs féériques qui ne peuvent pas s'affronter directement et qui passent donc par l'intermédiaire de ces semis humains.

Nous évoquons ensuite l'idée de retourner chez nous. Gilgamesh ne voit pas comment est possible sans tuer le seigneur Kaérith ou trouver un allié de sa puissance qui nous permette de repartir. Le gnome évoque les Changelins, des créatures qui rentrent régulièrement sur la Tellure. Les Changelins seraient des humains qui ont passé des pactes. Beaucoup de questions restent en suspens mais au moins nous sommes moins perdues dans ce monde inconnu.

En début d'après-midi nous sommes amenées dans des termes. J'essaie alors d'entrer en contact avec ma lignée ancestrale pour acquérir des dons et capacités propres aux Black Furies. Je comprends comment faire sans réussir. Le gnome disait bien vrai : il est possible de faire des pactes avec tout. C'est assez impressionnant. Nous passons d'ailleurs un pacte de non-agression avec lui.

Puis nous nous retrouvons dans une arène. Nous prenons très vite l'avantage contre des adversaires qui sont bons individuellement mais qui ne rivalisent pas avec la bande unie que nous constituons.

Pendant les quelques jours qui suivent je finis par acquérir le pouvoir de Touché de la Muse de la part de ma tribu. Les yeux d'Alice commencent à changer de couleur, ses iris s'agrandissent et leur couleur varie en fonction des heures de la journée. On médite pour retrouver son plein potentiel, tandis qu'Ilias et Holda s'entraînent pour passer le temps.

Plus tard, alors que nous triomphons de nouveau du défi de l'arène, j'interpelle les puissants présents sur une petite avancée luxueuse. Je gueule que nous offrons nos services au plus offrant. Une certaine stupeur se fait entendre dans la foule. J'aperçois le seigneur Kaérith. Il ne semble pas content de ce revirement de situation.

La nuit suivante, alors que nous nous reposons dans notre cellule, des ombres envahissent la pièce et une voix féminine et douce en émane : « Si vous n'appartenez pas à Kaérith, à qui voulez vous appartenir ? ». « A nous ! », répondons-nous à l'unisson. Et Ilias assure que les services que nous pouvons rendre le valent, notamment vis-à-vis d'êtres « prisonniers de leurs pactes ». La voix propose de la suivre et nous demande d'entrer dans les ténèbres. Elle dit s'appeler Isis. Nous entrons ensemble dans le nuage d'ombres.

Domaine d'Isis

Nous traversons le passage fait d'ombres pour nous retrouver presque instantanément dans une petite pièce où se trouvent de grandes draperies sombres. Isis écarte un rideau et une grande clarté se répand devant nous. J'aperçois un jardin exotique qui orne le devant d'un magnifique palais aux murs de marbre et dont le porche d'entrée comprend de nombreuses sculptures. Quatre hommes-miroirs gardent l'entrée en question.

Une véritable délégation de serviteurs arrive et nous entraîne vers le palais. Assez vite nous nous retrouvons dans une grande chambre avec une vue directe sur la jungle que constitue les jardins. Il fait très chaud. Dans la chambre nous attendent des bains chauds, des vêtements propres et il y a même à manger. Enfin nous pouvons faire un petit break.

Un peu plus tard nous retrouvons Isis au cœur des jardins. Elle ne perd pas de temps et nous explique son offre. Elle veut que nous brisions une puissante créature qui règne sur les lieux : un dragon. Je parle alors du Roncier et de notre volonté de le traverser. Elle explique alors que tous les seigneurs féériques peuvent le franchir. Mais, pour ne pas créer le moindre pacte entre elle et nous, Isis ne propose rien en échange de la mort du dragon.

Je lui demande alors où nous pouvons trouver des informations sur le fameux dragon. Elle s'approche d'un balcon et nous montre une haute montagne solitaire à l'horizon. C'est là que se trouve son repaire.

Alice évoque alors notre esprit-totem : Équation. Isis n'est pas en capacité de nous dire s'il est vivant ou non. Le Roncier étant à la fois un concept et un lieu à la fois, il est possible que notre ami soit encore en vie... mais le contraire est tout aussi probable.

Du coup nous ne perdons pas de temps, nous prenons des provisions, du matériel pour le voyage et nous nous dirigeons vers le fleuve. Isis a parlé d'un passeur qui arpente son domaine et qui pourra peut-être faciliter une éventuelle avancée en direction de la montagne solitaire. Nous atteignons le fleuve après une bonne heure de marche au travers d'une jungle tropicale aussi inamicale que le reste de cette réalité. Sur les bords de celui-ci se trouve une immense pirogue entièrement sculptée. A la proue un grand type grisâtre au crane chauve habillé d'une cape marron semble nous attendre. Il met le bateau en route dès que nous montons à son bord.

Nous commençons à nous raconter des histoires pour passer le temps et il semble que le bateau avance plus vite alors. Holda prend alors à cœur son rôle... mais ses histoires sont hachées et même pour nous autres tout n'est pas simple à comprendre. Heureusement l'embarcation continue d'avancer.

La Montagne du Dragon

Une nuit passe et au matin l'embarcation touche une rive. Au-dessus de nous se dresse une immense montagne. Nous quittons la pirogue, non sans remercier son conducteur. Celui-ci prête à peine attention à notre départ et repart aussitôt. Une longue ascension nous attend désormais.

Après deux jours d'une montée pénible, nous arrivons au sommet d'un immense cratère. Le sol est entièrement couvert de richesses, d'objets plus ou moins luxueux : des statues, des parapluies, des meubles, des piles de journaux, des pièces... bref un bordel sans nom. Et, au centre de cet amas de trésors, un dragon. Une créature telle que je l'imaginai : majestueuse et gigantesque. Mais ce que les légendes garous ont oublié de dire, c'est qu'il existe certains dragons entièrement composé d'argent. Et celui-ci en fait partie !

Nous chuchotons pour discuter du dragon : rituel, diplomatie ou violence ; les choix sont multiples mais les chances de réussite pas toutes équivalentes. Alice propose tout de même de faire avant toutes choses un pacte avec l'argent pour éviter que celui-ci nous occasionne des blessures mortelles.

Nous descendons un peu vers le dragon qui semble endormi. Oni tente de voir sa véritable forme. Elle nous certifie qu'il s'agit bien d'un dragon, une pure créature magique, ni esprit ni être de la Tellure, à la fois touchée par le Sauvage, l'Araignée et le Serpent.

Du coup nous entamons le rituel à portée de vue du dragon pour tenter d'influer sur l'argent présent sur son corps. Alors que le rituel n'est pas achevé, le dragon s'agite un peu et relève doucement la tête. Une voix résonne alors dans nos crânes : « Qui veut pactiser avec le maître des pactes ? ». La créature ouvre les yeux et découvre ainsi deux pupilles translucides, comme si la bête était aveugle. Il demande à ce que nous nous rapprochions. Une mauvaise idée, mais a-t-on un autre plan désormais ?

Nous déambulons au milieu de son trésor, enjambant des tas de pièces et de gemmes, mais aussi des amoncellements de fer à repasser ou de lave-vaisselles. Plus nous nous rapprochons, plus la créature paraît immense. Le dragon doit faire une bonne cinquantaine de mètres de haut. Nous ne sommes plus qu'à quelques dizaines de mètres désormais. La présence de l'argent nous pénètre les os et la chair sans aucune douleur. Une sensation pour le moins étrange je dois dire.

Le dragon raconte que c'est grâce à lui que les pactes existent et sa mort ferait disparaître le monde. Alice commence à lever le doigt pour lui parler. Je lui rappelle discrètement que le dragon est aveugle. Elle sourie et annonce alors qu'elle souhaite que le dragon nous renvoie le même jour et à la même heure sur la Tellure dont nous sommes issues. Il semble réfléchir et demande alors les motos en échange... Je ne sais pas comment il sait mais je m'en fiche un peu. Les motos contre notre retour sur Terre cela me va très bien.

Puis, alors qu'Alice conclut cet accord, le dragon propose un autre pacte, un pacte qui nous donnera les moyens de lutter efficacement contre nos ennemis. Mais, en échange, il faudra porter ses enfants dans notre monde. Au début je pense qu'il veut juste qu'on emmène ses œufs avec nous ou un truc du genre, mais non : il veut nous mettre enceintes de lui ! Je trouve l'idée complètement folle mais Oni parle déjà des futurs enfants, du fait qu'elle pourra ainsi outrepasser la malédiction qui pèse sur sa tribu, Alice s'interroge sur la nature de ses futurs enfants et même Holda semble plutôt séduite par l'idée.

Alice évoque alors la difficulté de l'éducation des enfants sur leur nature féérique. Le dragon réplique alors avec une proposition de pension alimentaire, avant de pousser ce qui ressemble à un rire farceur. Le dragon souhaite évidemment que chacune d'entre nous porte un enfant de lui, mais, cependant, il ne renonce pas au pacte si nos avis sont divergents. Mes trois coéquipières acceptent... Pour ma part je reste sur ma décision. Aucune envie de devenir mère si vite.

Oni accepte de copuler avec le dragon « à l'ancienne » alors que celui-ci prend la forme humaine de son choix. Quant à Alice et Holda elles préfèrent « l'option magique » à base de vin aux perles.

Après cela le dragon nous lance un sortilège. Nous nous enfonçons dans d'obscurs tunnels où règne une végétation épaisse. Puis les ténèbres envahissent les lieux avant de faire place à la nuit. Nous sommes revenues au point de départ.

Devant nous une silhouette. Elle se retourne, se pétrifie un instant sur place, juste avant que je bondisse sur elle toutes griffes dehors. Au moment où je retire mes griffes pleines de sang, je réalise que ma victime est une fée, un seigneur féérique.

Good Bye Équation !

Alice se précipite à la recherche d'Équation. Mais il a déjà été détruit et se dissipe peu à peu. Nous faisons alors appel à notre gnose. Nous sacrifions une part de notre énergie magique à tout jamais et, Alice en est certaine, quelque part, Équation vient de se reformer. Même s'il est peu probable que nous le recroisons un jour, c'est réconfortant de savoir qu'il est encore en vie.

Adieu Équation et profite bien de ta nouvelle vie !

Quelques révélations nous arrivent à l'esprit. Le dernier cadeau du dragon pour continuer la lutte que nous avons commencé. Maintenant il nous reste un ennemi de taille à éradiquer : Pentex. Et il va falloir faire vite avant que l'organisation ne réveille les élémentaires de feu et de terre sur la faille de San Andréas.

Nous hurlons à la Lune.

La meute de la 22ième Clé repart en chasse !

La Meute de la 22ème Clé

<u>La fin d'une vie... le début d'une autre</u>	3
<u>Un nouveau foyer</u>	5
<u>Les mythes garous</u>	6
<u>La nature du garou</u>	10
<u>Les formes du garou</u>	13
<u>Le délire</u>	14
<u>Le monde des esprits</u>	15
<u>La Litanie</u>	17
<u>La hiérarchie du sept</u>	18
<u>La guerre contre le Grand Serpent</u>	19
<u>Journal Intime de Tara B. du 1er avril</u>	23
<u>Journal intime de Tara B. du 2 avril</u>	24
<u>Journal intime de Tara B. du 3 au 9 avril</u>	25
<u>Journal intime de Tara B. du 11 avril</u>	30
<u>Journal intime de Tara B. du 12 avril</u>	32
<u>Journal intime de Tara B. du 13 avril</u>	35
<u>Journal intime de Tara B. du 14 avril</u>	38
<u>Journal intime de Tara B. du 15 avril</u>	41

<u>Journal intime de Tàra B. du 16 avril</u>	46
<u>Journal intime de Tàra B. du 17 avril</u>	49
<u>Journal intime de Tàra B. du 18 avril]</u>	51
<u>Journal intime de Tàra B. du 19 avril</u>	54
<u>Journal intime de Tàra B. du 20 avril</u>	57
<u>Journal intime de Tàra B. du 21 avril</u>	58
<u>Journal intime de Tàra B. du 22 avril</u>	59
<u>Journal intime de Tàra B. du 23 avril</u>	61
<u>Journal intime de Tàra B. du 24 avril</u>	64
<u>Journal intime de Tàra B. du 25 et 26 avril</u>	67
<u>Journal intime de Tàra B. du 28 avril</u>	69
<u>Journal intime de Tàra B. du 29 avril</u>	71
<u>Journal intime de Tàra B. du 30 avril</u>	72
<u>Journal intime de Tàra B. du 1er mai</u>	77
<u>???</u>	81
<u>Ville de Tiranan</u>	87
<u>Domaine d'Isis</u>	89
<u>La Montagne du Dragon</u>	90
<u>Good Bye Équation !</u>	92