

Issei

« Une volute de fumée dans un monde de cailloux »

Ma sœur a été l'individu au monde dont j'ai été le plus proche. La séparation en a été d'autant plus dououreuse, et je suis conscient que la tristesse que cela a provoqué en moi restera à jamais.

Hokuto et moi étions jumeaux, et si nous n'avions pas été de sexe différent on aurait pu nous prendre pour des vrais : nous nous ressemblions comme deux gouttes d'eau, nous avions les mêmes yeux d'un vert émeraude qui faisaient croire que nous avions du sang étranger...

Nous sommes nés dans le Japon néo-impérialiste du sixième monde, dans une famille pas forcément ordinaire : une famille d'exorcistes exerçant depuis plusieurs siècles, et dont l'importance avait été confirmée par le retour de la magie... Ma grand-mère et mon père menait donc un commerce assez florissant. Mes donc magiques se révélèrent lorsque j'avais tout juste cinq ans, mais Hokuto ne montrait quant à elle pas de prédisposition particulière, et à partir de ce moment nos chemins se séparèrent un peu. Mais nous passions encore tant de temps ensemble que, lorsque le pire arriva cinq ans plus tard, je crus mourir de chagrin.

J'avais accompagné ma grand-mère à un exorcisme, comme il m'arrivait de plus en plus souvent de le faire. Nous trouvâmes la maison ouverte mais vide... J'en fis le tour, de plus en plus inquiet, quand j'entendis un grand cri de ma grand-mère... Je la trouvai pétrifiée sur le seuil du jardin.

Mon père, ma mère et Hokuto gisaient sur le sol gelé, un trou sanglant dans la poitrine. Morts. Au-dessus d'eux, le cerisier du jardin avait refleuri, et déversait ses pétales d'un blanc légèrement rosé. Il avait refleuri comme au printemps... alors que nous étions en plein mois de décembre.

Je ne garde des jours qui suivirent qu'un seul souvenir : celui du visage de ma soeur, ce visage si semblable au mien, qui avait à jamais cessé de me sourire... Ma grand-mère et moi partîmes pour San Francisco quelques heures après l'enterrement. Dans l'avion, je pleurai sans fin, alternant le silence prostré et les crises d'hystérie...

Le chagrin ne m'a jamais quitté. Hokuto me manque toujours autant. Nous étions comme deux moitiés d'une même chose, et j'ai beau avoir trouvé une soeur de remplacement, ce n'est pas la même chose, il manque toujours cette autre moitié...

Je sortais d'un mois de fièvres quand ma grand-mère m'emmena voir son nouveau patron : un jeune patron yakuza, qui avait une fille de mon âge. C'est ainsi que je fis la connaissance de **Kaoru**, dont l'intelligence n'avait d'égale que la propension à se comporter en garçon. Et elle avait surtout un appétit de vivre étonnant, qui me redonna le goût de sourire. Je revins la voir de plus en plus souvent, et j'en vins à la voir comme la remplaçante d'Hokuto près de moi. Nous nous retrouvions souvent dans le jardin du dojo que dirigeait **Tamura**, l'homme de confiance de son père, qui s'occupait souvent d'elle.

Un après-midi, je me décidai à lui ouvrir mon cœur :

- Kaoru-chan... tu sais... tu me rappelles ma sœur... Tu ne lui ressembles pas physiquement mais tu as la même... énergie, la même volonté...

- Elle était comment ?... Physiquement, je veux dire...

- Elle me ressemblait beaucoup... on nous prenait pour des vrais jumeaux... et quand je l'ai vue morte... c'est comme si je m'étais vu mort moi-même...

- Comment elle est morte ?

- ... mes parents et elle ont été... assassinés...

Les larmes me montèrent aux yeux, en invoquant ce souvenir pénible. Kaoru me prit dans ses bras, et je m'y affaissai un peu pour pleurer tout mon soûl... Enfin, me vinrent aux lèvres des choses que je n'avais jamais que pensées au fond de moi, que je n'avais pas dites à qui que ce soit malgré les mois écoulés :

- Et c'est moi qui... aurais dû mourir à sa place... On l'a prise pour moi... Le tueur me voulait, moi... je le sais... parce que moi je possède... le don...

- Le don ? Tu veux dire, tu es... magicien... ?

- Oui... comme ma grand-mère... et mon père... J'ai déjà la magie en moi et... et... et c'est pour ça... qu'il en avait après moi... j'en suis sûr... Alors je me dis que... ma sœur est morte à ma place... que ce n'était pas à elle et que...

- Chhhut.... Tu n'y pouvais rien... C'est le destin, tu sais ?

Je pleurai encore un moment, mais elle était parvenue à me réconforter et je finis pas sécher mes larmes.

- Tu as sûrement raison... ça ne sert à rien d'essayer de fuir le destin... Je vais redevenir l'apprenti de ma grand-mère, comme avant qu'elle meure...

A partir de là, je la vis un peu moins souvent, reprenant l'entraînement que j'avais forcé ma grand-mère à interrompre. Je fis de mon mieux pour maîtriser cette force, la comprendre, l'apprivoiser. C'était la part de ma vie la plus solitaire, celle que même ma plus proche amie, ma sœur de cœur, ne pouvait partager.

Au fil du temps, je sentis que Kaoru me regardait avec des yeux différents, qu'elle tombait vraiment amoureuse de moi. Mais je ne changeai rien à mon attitude, continuant à l'appeler *imôto*¹.

Il y a environ deux ans, j'ai dû changer de lycée car mes fréquentes absences n'avaient pas été très appréciées des professeurs... Le jour même de mon arrivée, je remarquai un garçon solitaire, un grand *gaijin* blond aux yeux bleus, en train de déjeuner seul sous un arbre de la cour. Moi qui ne connaissais personne, je n'osai pas m'introduire auprès groupes déjà formés. Alors je me décidai à aborder ce garçon solitaire.

- *Suimasen*², je peux m'asseoir ici ?

Il acquiesça, et je m'installai à côté de lui pour manger mes sandwiches. Je l'observai du coin de l'œil, sentant qu'il faisait de même de son côté. Il avait l'air calme et froid, et ne semblait pas prêt à engager la conversation. Je pris mon courage à deux mains, et me tournai vers lui en demandant :

- *Anata... dare*³ ?

Il ne sourcilla pas, et me répondit en anglais :

- Tu peux m'appeler **Charlie**.

- Ca fait longtemps que tu es élève ici ?

- Depuis le début du collège...

- Tu pourrais peut-être me montrer un peu où sont les salles de cours, alors ? Parce que je suis nouveau et...

- Tu es en quelle année ?

- Neuvième.

Pendant un bref moment, je vis l'étonnement dans ses yeux.

- Tu as sauté une classe ?

- Non, pas du tout...

Son incrédulité me fit penser qu'il devait être un peu plus jeune que moi, malgré sa carrure imposante et son air grave.

- Au fait... je m'appelle Issei.

- Content de te connaître, Issei... Alors tu vois, le bâtiment à gauche...

Ainsi fis-je connaissance avec Charlie. A partir de ce jour, nous nous retrouvâmes tous les midis à l'ombre de cet arbre, discutant de choses et d'autres entre deux silences prolongés. Il faisait partie de ces personnes qui n'aiment pas parler pour rien, mais malgré ce point qui les différenciait profondément je me sentais aussi bien avec lui qu'avec Kaoru... Il me parla de sa passion pour le kendô, de la façon dont son professeur le traitait à tut bout de champ de *gaijin*. C'est ce qui me décida à le ramener au dôjo de Tamura, qui devint son nouveau *sensei*. Tamura est un homme qui n'a gardé de son éducation japonaise que les éléments positifs : sens de l'honneur, politesse, rigueur. Il sait voir au-delà des apparences, et il sut alors reconnaître le talent pour le sabre de mon ami, qui est aujourd'hui un de ses meilleurs élèves. Charlie manie le sabre avec ferveur et rage – la rage de ne pas être accepté par cette culture dans laquelle il a grandi.

Bien sûr, je présentai Charlie et Kaoru l'un à l'autre. Ils s'entendirent bien, et nous étions désormais trois à nous retrouver après les cours dans la petite salle au fond du dôjo.

¹ Petite sœur

² Excusez-moi

³ Qui est-tu ? « anata » est une forme polie, qu'on pourrait presque traduire par un vouvoiement

Il se passa tout juste six mois avant qu'un quatrième se joigne à nous.

Il s'agissait d'un condisciple de Kaoru, de quelqu'un qui fréquentait le même lycée pour surdoués. Elle était en dernière année, et lui celle d'en-dessous – mais il avait cinq ans de moins. **Reiichi** était un vrai génie, dont l'intelligence faisait peur à ses professeurs. Il était petit et chétif, mais impressionnait par l'intensité de son regard. Un regard sauvage, qui analysait son environnement avec un mélange de condescendance et de méfiance. Mais je sentais sa solitude, et il finit par perdre ce regard-là quand il le posait sur nous, ses seuls amis. Il s'entendait particulièrement bien avec Charlie, même s'ils parlaient peu. Pour ma part, les gens qui portent un datajack aussi visible, aussi jeunes, sont un peu trop éloignés de la voie magique pour que je les comprenne vraiment.

Il y a environ un an, Tamura fut désigné comme tuteur d'un garçon de quatorze ans, **Kôji**, qui avait tué une personne à mains nues en légitime défense. La seule sentence des juges avait été qu'il apprenne à contrôler son agressivité... Je compris pourquoi dès l'instant où je le vis : il était magiquement actif, même s'il l'ignorait, et selon toute vraisemblance adepte comme Tamura. Il avait en arrivant au dôjo un air de défi, mais Tamura ne mit qu'une semaine à se faire respecter. Après quoi, il nous le présenta.

Kôji était un garçon pour qui la vie n'avait pas été tendre, et lui-même n'avait pas conséquent rien d'un tendre. Il n'était pas une brute épaisse, mais ses muscles lui avaient permis de survivre jusqu'ici, et son don pour le combat était sa fierté. En dehors de Tamura et de son chef de gang, il était rebelle à toute autorité – et même si, en un an, il s'est assagi, il reste impulsif et bagarreur, et il n'a pas coupé les ponts avec son ancien gang. Même s'il dit nous considérer comme ses seuls amis, et pour Reiichi son petit frère. Reiichi et lui ont en commun une certaine rancœur envers la société qui les rejette, une rage qui brûle au fond de leur regard. Et puis il y a cet élément inexplicable, le même que celui qui existe entre Kaoru et moi, et qui fait qu'ils s'entendent naturellement bien.

Nous sommes cinq, et les liens entre nous sont forts.

Enfin, en fait de cinq, nous sommes six. Voici trois mois, après plusieurs semaines de préparation acharnée, j'ai enfin invoqué mon **shiki**, mon esprit allié, mon compagnon de

route en tant qu'ômyonji. Il a, comme c'est la tradition, la forme exclusive d'un faucon, mais il a l'intelligence d'un humain. Nous pouvons partager nos sens et nos pensées, il est au départ une partie de moi, tout en devenant progressivement lui-même. Compagnon fidèle, il me suivra sur ma voie magique – une voie tracée par mon héritage, mais que je me plaisir de plus en plus à suivre...

Un de ces jours, je parlerai de mon *shiki* aux autres.

Description du personnage

Issei Sumeragi, humain, 16 ans.

1m65, 45 kg.

Cheveux noirs. Yeux vert émeraude. Il a des traits ronds, presque féminins, qui donnent une impression de douceur.

Il porte presque toujours son uniforme d'école (pantalon noir, chemise blanche et veste noire doublée bleue), ou quelque chose qui y ressemble. Quand il se rend à un exorcisme, il lui arrive de porter une tenue traditionnelle d'omyonji (un kimono blanc aux ornements complexes).

Pacifiste complet : Isseï est incapable de faire du mal à tout être vivant plus intelligent qu'un insecte. S'il en tue un, il s'en voudra énormément (même s'il s'agit d'un accident). [les effets en terme de jeu sont à la discréction du MJ]

Attributs	
Constitution	2
Rapidité	3
Force	2
Charisme	5
Intelligence	4
Volonté	7
Magie	5
Essence	6
Réaction	3
Initiative	1d6

Compétences actives	
Conjuration (bannissement)	3 (6)
Sorcellerie (combat astral)	3 (5)
Etiquette (yakuza)	2 (4)
Combat à mains nues	3
Lecture d'auras	6

Langues	Oral	Ecrit
Japonais	4	2
Anglais	3	1
Sanskrit	2	

Réserves de dés	
Combat	7d
Sorcellerie	5d
Combat astral	8d

Connaissances	
Théorie magique	4
Esprits	4
Récitation de mantras	3
Méditation	3
Culture traditionnelle japonaise	4

Ressources
Niveau de vie moyen ; vit avec sa grand-mère dans un petit appartement au centre de San Francisco. Comme il travaille un peu, il a un créditube à son nom, avec environ 2000 ¥ d'économies.

Magie

Tradition : omyonji

Issei est un **omyonji**. C'est une tradition particulière assez proche du ù la spécialisation en bannissement). Il peuvent invoquer les **esprits des ancêtres**, des hommes, de l'air et de l'eau.

Issei a +2D pour les esprits des foyers et les esprits des ancêtres.

Si leur rapport aux esprits les rapproche des chaman, l'approche de la sorcellerie des Omyonji est par contre à tendance hermétique, acquise en apprenant les concepts ésotériques extrême-orientaux. De même, les omyonji ne possèdent pas de loge chamanique, mais utilisent des cercles hermétiques.

De plus, les omyonji possèdent quasiment toujours un esprit allié, qu'ils invoquent très tôt dans leur carrière et auquel ils donnent la forme d'un faucon. La relation de l'Omyonji avec son Shiki (c'est ainsi qu'ils appellent l'allié) est quasiment symbiotique, et il n'est pas rare que l'allié d'un omyonji le suive jusqu'à sa mort, bien qu'il ait eu de nombreuses occasions de devenir libre au cours de la vie mouvementée de l'exorciste. Devenus libres, l'écrasante majorité des shiki deviennent animus (ou anima : esprits libres s'identifiant à des métahumains et curieux de la métahumanité).

Don empathique

Issei a de plus un don. Lorsque son aura recouvre une autre aura (le rayon de l'aura d'une personne est de Magie mètres), il peut faire une lecture d'aura afin de déterminer si la personne est magiquement active et il connaît son état émotionnel.

Ce pouvoir fonctionne de manière inconsciente mais il peut se concentrer afin de l'exploiter au mieux.

Shiki

L'esprit allié d'Issei a été invoqué il y a peu, et ils ont développé un lien extrêmement fort, partageant presque constamment leurs pensées.

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Re
1	4	1	5	7	4	1	4

chamanisme dans son approche (très mystique), mais sans notion de totem. La plupart des Omyonji sont formés comme des exorcistes (d'o

Plan d'origine	Plan des hommes
Puissance	4
Compétences	
Sorcellerie (combat astral)	3(5)
Réserves de dés	
Combat	7d
Combat astral	8d
Sorcellerie	1d
Karma	1d
Sorts	
Eclair étourdissant	3
Pouvoirs	
aide, matérialisation, lien sensoriel, sorcellerie, lien télépathique, mouvement tridimensionnel.	

Description des pouvoirs

Aide (Type : M ; Action complexe exclusive ; Portée : champ de vision ; Durée : maintenu)

L'allié agit comme un focus de pouvoir : sa Puissance est ajoutée à la Magie de l'invocateur pour déterminer si le Drain subi est étourdissant ou physique, et un nombre de dés égal à la Puissance peut être utilisé chaque tour pour n'importe quel test de sorcellerie, invocation ou drain.

Matérialisation (Type : Physique ; Action simple exclusive ; Portée : lui-même ; Durée : spécial)

Un allié matérialisé possède comme tout esprit le pouvoir d'immunité aux armes normales (il bénéficie d'une armure de Essence x2 pour résister aux dommages non magiques; les munitions perçant les armures sont traitées comme des munitions normales ; si la puissance de l'attaque est inférieure à Essence x 2, l'attaque est automatiquement sans effet. Le pouvoir est sans effet contre les sorts de combat et les foci d'armes, et l'effet est diminué de moitié contre les dommages élémentaires, d'origine magique ou non). Un esprit matérialisé a un bonus de +10 à son initiative, et attaque en utilisant sa Réaction.

Lien sensoriel

Le magicien peut utiliser les sens de l'allié à la place des siens ; activer ou désactiver le lien prend une action simple. Quand il perçoit à travers les sens de l'allié, il ne peut utiliser les siens. Pendant l'opération, il ne se rend pas astralement actif et n'est donc pas vulnérable aux attaques astrales. Le pouvoir est utilisable quelle que soit la distance entre l'allié et son invocateur.

Sorcellerie

L'allié peut utiliser la compétence sorcellerie de façon indépendante, et résiste au Drain comme le ferait un magicien. Un drain fatal étourdissant renvoie l'allié sur son plan d'origine pour (28-Puissance) jours ; un drain fatal physique le détruit définitivement.

Lien télépathique

Le magicien peut communiquer télépathiquement avec son allié. Utiliser le lien demande une action simple de la part de celui qui envoie le message, quelle que soit la distance qui sépare l'allié et son invocateur.

Services spécifiques

Garde astrale

Le magicien peut demander à son allié de garder un endroit spécifique, et de le prévenir si quelque chose d'inhabituel se produit, ou d'attaquer les intrus.

Résistance au Drain

Un allié peut résister au Drain en lieu et place de son invocateur. Il peut utiliser ses dés de sorcellerie et de réserve de sorcellerie pour ce faire. S'il n'est pas matérialisé, le Drain est forcément physique. Alternativement, le magicien peut acheter des dés pour résister au Drain en réduisant la Puissance de son allié. Si sa Puissance est ainsi réduite à 0, il est détruit ; sinon il régénère au rythme d'un point par heure. Ce service est extrêmement douloureux pour l'allié et un omyonji ne le lui demandera qu'en tout dernier recours (et quelqu'un comme Issei préfèrera mourir que d'y recourir).

Esprits des ancêtres

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Re
P+2	Px3	P+1	P	P	P	P	P
Attaque							(P) M Et.
Initiative							
Physique							P + 10 +1d6
Astrale							P + 20 + 1d6
Pouvoirs							
Accident, Confusion, Divination, Garde, Matérialisation, Recherche							

Notes : Les esprits des ancêtres n'ont pas de frontière à leur domaine. Leur pouvoir s'étend dans un rayon de Puissance x 5 kilomètres à partir de leur lieu d'invocation.

Invocation : Les esprits des ancêtres demandent une cérémonie particulière. Il est notamment utile de posséder trois objets ayant appartenu au disparu (ou un lui ayant appartenu et deux qu'il aimait bien). De plus, la présence des proches du défunt aidera beaucoup à l'invocation. Le rituel en lui-même dure un nombre d'heure égal à la puissance de l'esprit divisé par le nombre de proche du disparu présents. Un seul ancêtre peut-être invoqué à chaque fois. L'ancien disparaît et tous les services restants sont perdus.

Sorts

Nom	niveau
Éclair Étourdissant	3
Sonde Mentale	2
Barrière Astrale	5
Détecter Esprit	5

Éclair Étourdissant

Type: M .**Seuil:** V. **Durée:** E .**Drain:** -I
(niveau de dégât)

Ce sort envoie dans sa cible de l'énergie magique qui inflige des dégâts étourdissants. On l'appelle souvent sort de "sommeil" parce qu'il plonge sa cible dans l'inconscience. Éclair Étourdissant affecte une cible unique.

Sonde Mentale

Type: M .**Seuil:** V. **Durée :** M .**Drain:** (G)

Le bénéficiaire de ce sort explore télépathiquement l'esprit d'une cible (choisie au moment du lancement) visible par lui et se trouvant dans la zone d'effet du sort. Si le lanceur obtient au moins 1 succès, consultez la Table ci-dessous pour connaître les renseignements découverts.

Le bénéficiaire du sort obtient une information par passe d'initiative. Chaque utilisation supplémentaire de Sonde Mentale, sur la même cible et dans un délai égal à l'indice de Volonté du lanceur, en heures, augmente de 2 le seuil de réussite de la tentative suivante.

Nb de succès	Effet
1-2	Le bénéficiaire du sort perçoit les pensées superficielles de sa cible.
3-4	Le bénéficiaire du sort découvre ce que sait la cible et peut explorer ses souvenirs.
5 ou plus	Le bénéficiaire du sort explore le subconscient de la cible, découvrant des informations qu'elle peut ignorer, comme des chocs psychologiques ou des souvenirs cachés.

Barrière Astrale

Type: M .Seuil: 6 .Durée: M .Drain: + 1 (G)

Les sorts de Barrière donnent naissance à des champs de force translucides et brillants. Un succès suffit pour engendrer un champ d'indice de Barrière égal à la Puissance du sort. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de Sorcellerie augmente cet indice de 1 point.

Le lanceur peut donner à la barrière la forme d'un dôme de rayon et de hauteur égaux au rayon d'effet du sort. Il peut également décider de lui donner la forme d'un mur de hauteur et de longueur respectivement égales à la Puissance du sort et à l'attribut Magie du lanceur, en mètres. Il peut modifier

les dimensions de sa barrière de la même façon que le rayon d'un sort à zone d'effet (page 181).

Les barrières physiques créent un mur physique, que seules les créatures de la taille d'une molécule (ou moins) peuvent traverser, ce qui inclut l'air et les autres gaz. Elles se comportent comme un mur solide pour tous les éléments plus volumineux. Appliquez un modificateur de visibilité de + 1 à toutes les attaques dirigées à travers elles. Les sorts, à l'exception des élémentaires, ne sont pas plus générés par ce type d'obstacles que par une vitre translucide. Les barrières peuvent être affaiblies ou détruites par les attaques physiques. Toutes les réductions d'indice qu'elles subissent au cours d'un tour de combat sont annulées au début du tour suivant. Néanmoins, si un agresseur réussit à pénétrer une barrière, elle s'effondre sur elle-même et le sort prend fin. Barrière Physique ne peut pas être utilisé dans l'espace astral.

Barrière Astrale transpose dans l'espace astral les fonctions de la version physique de ce sort. La barrière créée n'est pas d'essence duale et n'a aucune utilité sur le plan physique.

Détecer Esprit

Type: M .Seuil: voir la Table des seuils de réussite. Durée: M . Drain: -1 (L)

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence de tous les êtres vivants du type spécifié, se trouvant dans la zone d'effet du sort. Il connaît leur nombre et leur localisation générale.