

Issei,

« Une fumée au vent passée »

Pour la seconde fois, je fuyais. Je fuyais devant ce tueur.

Jamais deux sans trois. Il reviendra. Mais la prochaine fois, je ne fuirai pas.

Je pris cette résolution dans le bateau qui nous emmenait à Seattle, mais pour la tenir il fallait que je devienne fort, assez fort pour l'empêcher de faire du mal aux personnes auxquelles je tenais, pour me mettre sur son chemin et le battre.

Il me faudrait apprendre sans relâchement, sans faiblir dans ma résolution.

Il fallait que je m'endurcisse, aussi. Parce que pour mettre fin à ses agissements, il faudrait que je le tue, et je m'en savais pour l'instant résolument incapable.

Kaoru aurait aimé que nous restions tous ensemble. Mais tous, nous devions suivre notre propre voie, dire adieu à l'enfance. La menace que nous sentions toujours dans notre dos nous faisait aussi craindre qu'en restant ensemble, *il* nous retrouverait plus facilement.

J'avais entendu parler des **Barrens**, mais y être était tout à fait autre chose. Moi qui avais toujours vécu dans une maison confortable, je me retrouvai dans une chambre miteuse, puante et mal chauffée.

Mais la vie était bien là, pour preuve les esprits abondaient.

Peu à peu, j'appris la rue et ses usages rudes, tout en vendant mon savoir-faire d'exorciste par petites annonces.

Un soir très tard, quelqu'un frappa à ma porte avec insistance.

J'entendais quelqu'un tambouriner en pleurant, une voix d'enfant suppliante. Une grande détresse se dégageait de mon visiteur, un mélange de frayeur et d'espoir.

Qu'aurais-je pu faire d'autre que lui ouvrir ?

C'était un gosse d'une douzaine d'années, que j'avais déjà vu dans le quartier jouer avec les autres. **Joel**, un gosse des rues comme il y en avait des milliers dans ces quartiers miteux. Des traces de coups un peu partout, l'arcade sourcilière éclatée, les vêtements déchirés, il n'était pas beau à voir. Je l'invitai à se débarbouiller un peu dans ma minuscule salle d'eau.

Dix minutes après lui, quelqu'un d'autre frappait à ma porte. Je sentis de la colère, de l'agressivité. Il poursuivait probablement ce gosse, mais comme il insistait assez sauvagement, je finis par lui ouvrir.

Il devait avoir à peu près mon âge, mais était de gabarit largement supérieur, grand et musculeux. Il me demanda sur un ton brutal :

« Dis, t'aurais pas vu un gosse passer par ici ?

- J'en vois tous les jours. Tu en cherches un en particulier ?
- Mon p'tit frère s'est barré de la maison, les vieux veulent que j'le ramène. »

Il mentait très mal.

« A quoi il ressemble, ton petit frère ?

- Grand comme ça, les ch'veux marrons mal coiffés, y porte un pull rouge et un jean.
- Je ne crois pas l'avoir vu.
- Merci quand même. »

Il repartit, frappant également chez mes voisins.

« merci », fit le gosse derrière moi.

« t'es un chic type, heu...

- Issei.
- Ouais, ben encore merci, Issei.
- Pas de quoi. Qu'est-ce qu'il te voulait ?
- Heu... je... r..rien. Y t'l'a dit, chuis parti de la maison, papa me battait.
- Arrête de mentir, Joel. Je sais quand les gens me mentent. »

Il fit comme si je n'avais rien dit.

« Tu peux me garder ici un jour ou deux ? j'veux dire, l'temps qu'ils arrêtent d'me chercher dans l'coin.

- Bien sûr. Maintenant que je t'ai ouvert, je ne vais pas te remettre à la porte. »

Une semaine plus tard, il était toujours là. Ils étaient plusieurs à le chercher à présent, et ils ne semblaient pas vouloir partir du quartier dans l'immédiat... Ils étaient tous habillés dans les mêmes couleurs, ce qui laissait présager que mon invité avait eu maille à part avec un gang...

Je ne sus jamais qui avait vendu la mèche, mais ils débarquèrent chez moi à cinq, aux alentours de minuit. Ils défoncèrent la porte.

Tout alla très vite : un éclair étourdissant, une attaque de mon shiki, une conjuration rapide... les fiers gangers en menèrent tout de suite moins large quand l'un d'entre eux se retrouva à terre, et les autres face à un esprit des foyers.

La façon dont j'avais réglé le problème s'ébruita.

Un arrangeur me contacta, et me dit qu'il aurait peut-être quelques boulots bien payés à me proposer.

Shadowrunner, c'est ce que je fus à partir de là. Le boulot le mieux payé qu'un SINless comme moi pouvait trouver. Bon, c'était dangereux, mais rien de tel que se frotter à la mort pour trouver ses limites – et parvenir à les dépasser.

J'entrepris de trouver seul la voie vers les métaplans.

Des heures à méditer, réciter des mantras, jusqu'à ce que mon esprit puisse pénétrer dans cet Espace au-delà de l'Astral, y découvrant un pan entier de la Magie qui m'était jusqu'alors étranger et inaccessible.

Par deux fois, je partis ainsi en quête d'absolu, m'éveillant à de nouveaux secrets.

C'était épuisant et dangereux, mais j'en sortis à chaque fois plus fort, plus maître du flux magique qu'avant.

Par deux fois également, je prêtai de ma force à mon **shiki**. Lui aussi apprenait, mûrissait, développait sa propre vision du monde.

Un des plus gros problèmes que je rencontrais dans ma carrière fut que je me refusai très longtemps à donner la mort – et lorsque je le fis pour la première fois par accident, je fus à deux doigts de la dépression nerveuse pendant plusieurs semaines... Cela me valut d'être plusieurs fois rejeté par des équipes où mes dons magiques étaient pourtant fort appréciés, simplement parce qu'avoir de la pitié pour ses adversaires leur semblait inutile. Une fois, j'usai d'un sort de contrôle des émotions pour retenir le geste d'un de mes coéquipiers qui allait achever un garde. Il m'en voulut longtemps.

Pour trouver une équipe stable, je fus forcé de la construire moi-même, au fil de rencontres fortuites avec des shadowrunners plus respectueux de la vie humaine que la moyenne. Nous travaylons toujours ensemble, et nous sommes fait une spécialité dans les missions de protection rapprochée,

les libérations d'otages, les extractions, bref le genre d'opération certes souvent illégales mais qui, si elle est bien coordonnée, ne cause pas de morts inutiles.

Voici environ un an, nous avions rendez-vous avec un Johnson dans un restaurant japonais d'Everett, dont j'avais entendu parler comme étant un repère **yakuza**.

Lorsque j'arrivai sur les lieux, je remarquai tout de suite une des jeunes serveuses en kimono : elle avait bien changé, s'était considérablement embellie, mais je reconnus immédiatement **Kaoru**.

Elle me reconnut également, j'en suis certain.

Cependant, le moment n'était pas aux retrouvailles, nous étions apparemment tous les deux là pour des raisons professionnelles. Mon rendez-vous ne pouvait attendre.

Quand j'en sortis, elle avait quitté le restaurant. Je laissai ma carte que visite.

Elle ne me rappela pas.

Que s'était-il donc passé du côté de ma seconde petite soeur, pour qu'elle ne veuille pas me revoir ?

Je n'en sais toujours rien.

Pas un message, pas un signe.

Je respecte cependant son silence, et n'ai donc pas cherché à rentrer en contact avec elle. Je n'ai pas remis les pieds au restaurant, malgré l'excellent sukiyaki – le meilleur de Seattle, dit-on.

Ce n'est pas comme si j'étais seul... mon équipe est là.

Bien sûr, ce n'est pas la même chose, ce ne sont pas mes *amis*.

Mais je ne veux plus d'amis.

Les perdre fait trop mal.

Ce matin, le téléphone a sonné, il était encore tôt.

C'était Reiichi.

Cela fait cinq ans que je me préparais à l'annonce qu'il m'a faite, mais ma gorge s'est serrée quand même et je me suis mis à trembler.

Ce 4 décembre 2059, les cerisiers du parc de l'université sont en fleur. Rendez-vous à dix heures au Blue Rose, un bar de Tacoma.

Quand j'ai raccroché, mes si douloureux souvenirs se sont imposés dans mon esprit.

Jamais deux sans trois. Mais cette fois, je suis prêt à me battre.

Description du personnage

Issei Sumeragi, humain, 21 ans.

1m82, 65 kg.

Cheveux noirs, coupés courts. Yeux vert émeraude. En vieillissant, son visage a perdu de sa rondeur, même si ses traits restent fins.

S'habille toujours en noir, vêtements près du corps (pantalon habillé ou jean, t-shirt moulant, col roulé) et grand imper.

Pacifiste : Issei essaie autant que possible de ne pas tuer, et quand il y est obligé il fait en sorte que la victime souffre le moins possible.

Attributs

Constitution	3
Rapidité	3
Force	2
Charisme	7
Intelligence	5
Volonté	8
Magie	7
Essence	6
Réaction	4
Initiative	1d6

Compétences actives

Conjuration (bannissement)	6 (8)
Sorcellerie (combat astral)	5 (7)
Etiquette	5
Combat à mains nues	4
Lecture d'auras	8
Négociation	4
Pistolets	3
Orientation [récitation de mantras]	5
Furtivité	4

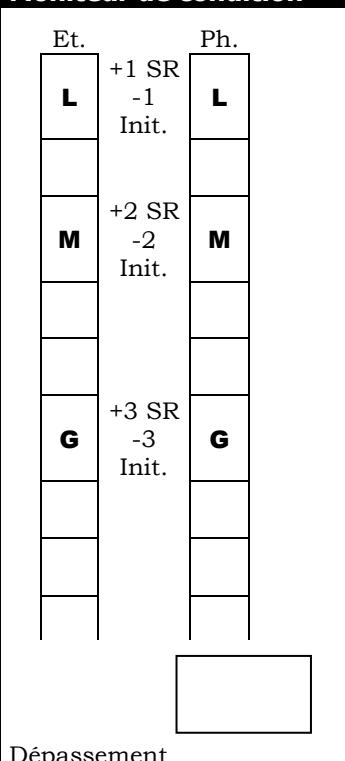
Réserves de dés

Combat	8d
Sorcellerie	6d
Combat astral	10d
Karma	4d

Langues

Langues	Nombre	Score
Japonais	4	2
Anglais	4	2
Sanskrit	3	

Moniteur de condition



Connaissances

Connaissances	
Théorie magique	7
Esprits	7
Récitation de mantras	5
Méditation	4
Culture traditionnelle japonaise	4
Barrens de Redmond	3
Tactique des petites unités	3

Armes de mêlée

Gant à choc	9	0	7G Et.	8 charges
-------------	---	---	-----------	-----------

Armes à distance

	s	y	s
Pistolet Narcojet	7 6F Et.	0-5 6-15 16-30 31-60	5(c)

Equipement divers

5 commlinks lourdement cryptés.

Voiture : une Chrysler-Nissan Jackrabbit méthanol avec un autonav augmenté à 3, ce qui lui évite d'avoir à appeler un taxi pour se déplacer en ville.

Bibliothèque hermétique : Sorcellerie, niveau 6, sur puce, avec le lecteur approprié.

Ressources

Armures	Dis	Bal	Im
	s		p
Manteau long	10	4	2

Niveau de vie moyen : appartement confortable dans un quartier de classe moyenne de Bellevue (quartier A). Créditube à son nom. 15 000 nuyvens.

Possède également un appartement à Redmond centre (« Touristville », C), niveau de vie bas, où il peut se réfugier en cas de problème. Ainsi qu'un créditube certifié avec 5000 nuyvens pour le cas où.

Magie

On se reportera aux annexes de la première partie concernant : tradition, don empathique, pouvoirs et services de l'allié, esprits des ancêtres, description des sorts.

Shiki

L'esprit allié d'Issei a progressé en même temps que son maître.

Plan d'origine : plan des hommes

Puissance : 4

Co	Ra	F	I	V	Ch	E	Re
2	4	2	5	7	4	4	4

Compétences :

sorcellerie (combat astral) 3(7)

Réserves de dés :

combat 7d

combat astral 8d

sorcellerie 4d

karma 3d

Sorts :

Eclair Etourdissant 3

Monde chaotique 4

Pouvoirs : aide, matérialisation, lien sensoriel, sorcellerie, lien télépathique, mouvement tridimensionnel

Sorts

Nom	niveau
Éclair Étourdissant	6
Sonde Mentale	4
Barrière Astrale	5
Déetecter Esprit	5
Traitemet	5
Masque Physique	5
Doigts Télékinésiques	5
Invisibilité Étendue	5
Contrôle des Émotions	3

Traitemet

Type: M .Seuil: 10- Essence. Durée : p .Drain: -1 (niveau de blessure)

Ces deux sorts guérissent les blessures physiques. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie rétablit 1 case du compteur des dégâts physiques du moniteur de condition, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Ces succès peuvent également réduire le délai requis pour que le sort devienne permanent, divisez ce temps par le nombre de succès au-delà du premier. Le lanceur répartit à sa guise les succès obtenus entre l'efficacité des soins et la réduction du temps.

Traitemet n'est pas efficace si une heure s'est écoulée après que la blessure a été infligée, mais s'il est lancé à temps, le délai requis pour qu'il soit permanent est diminué de moitié (arrondir à l'entier inférieur). En revanche, Soins peut être lancé à tout moment. Un personnage ne peut être soigné magiquement qu'une seule fois par blessure. Le niveau de drain du sort est égal au niveau de blessure de la cible au moment où le sort est lancé. Ainsi, soigner un personnage Gravement blessé engendre un drain Fatal.

Masque Physique

Type: P .Seuil: 4 .Durée: M .Drain: + 1 (M)

Ce sort modifie la voix, l'odeur et les autres caractéristiques physiques de son bénéficiaire. Celui-ci prend une forme différente choisie par le lanceur, même si la taille et la silhouette demeurent globalement inchangées. Les personnes observant l'illusion devinent la supercherie s'ils réussissent un test de Résistance. Masque Physique leurre également le matériel technologique.

Doigts Télékinésiques

Type: P .Seuil: 6 .Durée: M .Drain: +2 (M)

Doigts Télékinésiques engendre un effet psychokinétique, popularisé sous le nom de "mains invisibles", qui permet de tenir et manipuler des objets. Le nombre de succès obtenus lors du test de Sorcellerie devient l'indice de Force et de Rapidité du sort, cet indice devant néanmoins être inférieur à la Puissance du sort. Le lanceur est capable de manipuler des objets à distance, mais tous les seuils de réussite liés à ce type d'actions augmentent de 2 car le contrôle des gestes est plus difficile. Même les actions très simples, comme ramasser une pièce, peuvent nécessiter un test de Rapidité, au meneur de jeu d'en décider.

Doigts Télékinésiques permet au lanceur de combattre, de crocheter une serrure et d'accomplir toutes les actions que permettent des mains naturelles. Le sort atteint tout point qu'il voit et permet d'agrandir les détails. Clairvoyance ou des dispositifs technologiques et cybérnétiques de vision à distance peuvent être utilisés pour mieux voir la scène, tant qu'elle se déroule dans le champ de vision normal du magicien. Doigts Télékinésiques fait un véritable tabac auprès

des démineurs et de toutes les personnes qui accomplissent des tâches périlleuses.

Invisibilité Étendue

Type: p. Seuil: 4 .Durée: M .Drain: + 1 (M)

Les bénéficiaires de ces sorts sont invisibles à la vue normale, mais restent tangibles et détectables par d'autres sens. Leur aura n'est pas affectée et reste visible sur le plan astral.

Les attaques dirigées contre une personne invisible subissent le malus de Tir en Aveugle (voir page 111) si l'attaquant est incapable de la voir ou la percevoir par l'intermédiaire d'autres sens.

Invisibilité Étendue leurre également les appareillages de détection technologiques.

Contrôle des Émotions

Type: M .Seuil: V. Durée: M .Drain: + 1 (M)

La cible ressent une émotion irrésistible choisie par le lanceur (amour, haine, tristesse, etc.). Elle ressent pleinement l'émotion imposée, mais n'en devient pas pour autant stupide. De façon générale, une cible commettant des actes en rapport avec l'émotion ressentie (combattre tout en étant animé d'une haine féroce envers ces adversaires, par exemple) ne subit aucun malus. Si ce n'est pas le cas (tenter de conduire un véhicule tout en riant de façon hystérique), elle subit un malus de +2, da à la distraction, à ses seuils de réussite. Si elle essaie de surmonter cette émotion, en cherchant par exemple à tirer sur la personne que ce sort la constraint à aimer, elle doit réussir un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sortilège pour pouvoir agir. Même si elle y parvient, elle subit quand même le malus de distraction de +2.

Initiation

Issei est initié de grade 2. Il maîtrise deux techniques métamagiques :

Orientation

L'orientation permet à un magicien de mieux se concentrer, en utilisant une compétence dite « créative » (dans le cas d'Issei : récitation de mantras).

Utiliser la compétence Orientation demande une action libre et permet :

- soit d'augmenter le nombre de succès à un test de compétence magique ; chaque tranche de deux succès ajoute un succès au test initial.
- soit d'aider à résister au drain ; chaque tranche de deux succès ajoute un succès au test de résistance au drain.
- soit de réduire les pénalités d'un test de compétence magique ; chaque tranche de deux succès réduit les pénalités de 1.

Un seul jet par phase peut bénéficier de l'Orientation.

Bouchier

C'est une version améliorée de la défense contre les sorts. Un initié peut ainsi protéger un nombre de personnes égal à son grade, situées dans son champ de vision.

Comme pour la défense magique, le magicien alloue des dés de sorcellerie et de réserve de sorcellerie en tant qu'action libre (ces dés ne peuvent alors pas être utilisés pour les tests normaux de lancer de sort). Jusqu'à ce que ces dés soient réalloués (lors d'une prochaine action du magicien), le bénéficiaire ajoute le nombre de dés alloués à ses propres tests de résistance pour tous les sorts dont il est la cible. De plus le lanceur du même sort voit son seuil de réussite augmenté de 1 pour chaque dé alloué.

Contacts

Joel

Depuis leur première rencontre, Joel a bien grandi. C'est maintenant un adolescent endurci par la rue, qui essaie de ne pas y rester. Il est apprenti mécanicien dans un garage de Redmond/Touristville, et travaille dur.

Cependant, il n'a pas perdu le côté fouineur qui lui avait valu les ennuis avec le gang, et se mêle de temps en temps de choses qui ne le regardent pas, se mettant dans de sales draps. Issei a dû intervenir à plusieurs reprises pour l'en tirer ; il faut dire que le gosse des rues l'aide bien, il est toujours au courant de tout ce qui se passe dans son quartier – et ceux d'à côté.

Oeil-de-chat

Cette vieille orque amérindienne est vendeuse de talismans. Elle tient une boutique dans Redmond, d'apparence miteuse mais fort bien fournie – probablement grâce à la contrebande organisée par les orcs des Cascades, la tribu dont elle est issue.

Marcus Sullivan

Ce Johnson indépendant sert surtout d'intermédiaire aux collectivités locales. Il a sollicité Issei et son équipe à plusieurs reprises pour des libérations d'otages.

Equipe de runners

Sacha

Cet imposant troll sait se faire aussi discret qu'un souffle d'air. Adepte de la Voie Invisible, il peut s'infiltrer n'importe où. Issu d'une famille très croyante, il a gardé de son éducation un grand respect pour la vie, ce qui en a fait un partenaire idéal pour Issei.

Mary

Cette elfe à l'origine irlandaise évidente (vraie rousse, yeux verts) ne parle cependant jamais de son passé, ni de son choix de ne jamais tuer. Elle est légèrement cybernétisée, particulièrement douée pour l'infiltration, et sait faire capoter les meilleurs systèmes de surveillance électronique. Elle sert en général de chauffeur à l'équipe.

Brian

Extérieurement, c'est un samouraï des rues classique : grand, fort, chromé jusqu'à l'os. Cet ancien chef de sécurité corporatiste est passé dans les ombres quand il a été renvoyé

pour avoir refusé d'abattre un intrus qui s'était introduit dans la zone qu'il devait défendre, le laissant s'échapper avec des informations importantes.

Edward

Jeune decker surdoué, « Ed » a un comportement très enfantin qui pourrait le faire passer pour un demeuré. Il est cependant très efficace dans la Matrice, où son icône clownesque commence à faire parler d'elle.