

Koji,

L'étude est le premier pas vers la maîtrise de soi.

Je ne me rappelle plus vraiment du voyage entre San Francisco et **Seattle**, juste du profond abattement que je ressentais alors, et des larmes qui coulèrent sans interruption pendant des heures. J'aurais voulu les tuer, tous ceux qui en l'espace d'une journée avaient réduit ma vie à néant. Il ne restait plus que mes amis, mais ils étaient aussi abattus que moi...

Sur la fin du trajet, nous parlâmes de ce que nous comptions faire en arrivant. J'aurais voulu que Reiichi reste avec moi, mais il refusa mon offre de l'accompagner. Issei voulait étudier seul la magie.

Charlie me proposa par contre de trouver un **dôjo** où nous entraîner ensemble. Arrivant sans papiers à Seattle, nous n'aurions d'autre solution que de louer nos muscles... Et je devais apprendre à maîtriser cette nouvelle force que j'avais découverte en moi. Au port, nous dîmes adieu aux autres.

Kaoru semblait vraiment peinée de notre séparation. Mais elle avait comme nous cette peur sourde que le tueur nous retrouve trop vite si nous restions groupés. Alors elle avait décidé de rejoindre seule le yakuza de Seattle, comme le lui avait demandé son père.

Nous ne cherchâmes pas longtemps. Dans une ville aussi dangereuse que Seattle, les professeurs d'arts martiaux sont très recherchés, et Charlie et moi fûmes rapidement engagés comme maîtres auxiliaires dans un dôjo de **Tacoma**.

Au fil des semaines, je pris goût à l'enseignement. J'aimais voir mes élèves progresser et comprendre. Le monde n'était finalement pas complètement pourri, je le voyais dans le regard de ces

gosses qu'on me confiait... Des enfants ordinaires, avec des vies et des préoccupations d'enfants.

Moi qui avais détesté le monde entier, qui avais en quelques heures perdu deux des personnes à qui je tenais le plus au monde et avais cru mourir de chagrin, je me sentais revivre au contact de mes élèves. Je me découvrais une patience nouvelle, et un nouvel appétit pour la vie. Le passé était le passé, ces gosses étaient l'avenir. Je décidai de ne pas céder à la mélancolie.

Charlie semblait par contre ne pas se remettre. Son regard rivalisait en tristesse avec celui que nous avions toujours connu à Issei. Bien sûr, il ne disait rien, mais il passait de longues heures à s'entraîner au sabre, jusqu'à tomber d'épuisement. Et même après ça, il lui arrivait de se réveiller en pleine nuit, et de sangloter pendant des heures. Pendant ce temps, je faisais semblant de dormir, luttant contre l'envie d'aller le prendre dans mes bras. Parce que si je le faisais, la fatigue aidant, j'aurais vite fait d'aller plus loin, étant donnée la frustration sexuelle qui s'accumulait... Et je ne voulais pas qu'il me fuie, je ne voulais pas risquer de perdre définitivement son amitié. De temps en temps, je tentais de le réconforter en lui parlant, restant sagement couché dans mon lit. C'était bien moins efficace qu'un réconfort physique, mais ses nuits sans sommeil s'espacèrent tout de même, la tristesse de son regard s'effaça lentement, jusqu'à ce qu'ils reprennent l'éclat froid de la glace.

Avec ses quelques économies, Charlie s'acheta un pistolet, et il commença à passer du temps à s'exercer au tir. Je fis de même. Après tout, nous n'avions pas l'intention de rester dans ce dojo pour

toujours, et si nous voulions **vivre du combat** c'était une condition indispensable.

Un an s'écoula. Charlie et moi partagions toujours la même chambre exiguë, et j'avais de plus en plus de mal à ne pas laisser mes yeux traîner sur lui... Il était beau et athlétique, et le côtoyer jour en nuit ne faisait qu'augmenter mon désir.

Une nuit, je me réveillai en sueur. J'avais rêvé de lui, de sa peau contre la mienne.

Il dormait paisiblement, le torse nu, ses longs cheveux blonds étalés autour de lui, les lèvres entrouvertes, son torse nu se soulevant au rythme d'une respiration calme.

Quel monstre serais-je à ses yeux si je cédais à mes pulsions ?

Je ne pouvais pas rester là.

Sans un bruit, je rassemblai mes maigres affaires, et griffonnai sur un papier :

*Nos chemins se séparent maintenant.
Au revoir, peut-être. Kōji.*

Je partis vers les **Barrens**.

Je trouvai un job comme videur dans un bar, et une chambre délabrée pas loin de là.

Mes élèves du dojo commencèrent à me manquer.

En-dehors de mes heures de travail, je commençai à parcourir le quartier, liant des connaissances. Petit à petit, je découvris combien ces endroits sordides pouvaient être pleins de vie, de gens attachants, de gosses rebelles en qui j'avais l'impression de me voir quelques années plus tôt. Dans leurs aînés, je voyais ce que j'aurais pu devenir si je n'avais pas rencontré Tamura : gangsters drogués aux BTLs, destinés à rester dans la misère toute leur courte vie.

Et si moi, je pouvais leur donner une chance ?

Un projet qui me sembla fou, impossible, mais auquel je me raccrochai : fonder un dojo dans ce trou à rat, y apporter un peu d'espoir.

Ce n'était pas avec ma paye de videur que j'y arriverais...

Avec les contacts que je m'étais faits depuis mon arrivée, il ne me fallut pas longtemps pour me faire engager comme **shadowrunner**. J'étais encore jeune, mais j'étais adepte et j'avais grandi dans la rue. Au bout de deux missions, le groupe m'intégra de façon durable.

Les risques, je les connaissais. Mais perdre mon sang-froid n'était qu'une façon de hâter ma mort, j'en avais parfaitement conscience. Alors, je gardais confiance en moi et mes capacités, faisant face. J'étais fort, efficace, digne de confiance. Je me fis un nom dans les ombres.

Avec l'argent des runs, j'aurais pu avoir un train de vie de cadre corporatiste. Mais je restai dans les barrens, et entrepris de mener à bien mon grand projet...

J'achetai une ancienne usine à l'abandon, et entrepris de transformer les lieux, petit à petit, en un endroit acceptable pour y pratiquer les arts martiaux, un îlot de calme dans le quartier dévasté.

Il y eut des réticents, et je dus me battre plus d'une fois pour que mon dojo voie le jour.

Mais fin 57, je pus commencer à y donner des cours régulièrement. C'était un premier résultat, certainement pas un aboutissement. Depuis deux ans, le dojo m'occupe le plus clair de mon temps, et j'espère être parvenu à sauver quelques-uns de mes élèves du cercle vicieux de la misère.

Il y a six mois, un decker qui travaillait de temps en temps pour mon équipe pour

des runs tint à nous rencontrer en personne. Nous lui donnâmes rendez-vous dans un squatt miteux...

C'était **Reiichi**. Reiichi avec quatre ans et demi de plus, Reiichi grandi et les cheveux décolorés, mais toujours mince et fragile, avec ce regard brillant d'intelligence, d'une intensité effrayante.

Pendant toute l'entrevue, il évita mon regard.

Il sortit, je le suivis immédiatement, sans me soucier de ce que penseraient mes collègues.

Dans la cour en bas de l'immeuble, nous nous regardâmes dans les yeux, et au bout d'un moment je réussis à dire :

- Reiichi, tu as grandi.

Puis après un silence :

- Tu m'as manqué.

Je le pris dans mes bras, comme je l'avais souvent fait quand il m'appelait "grand frère". Il se mit à pleurer, en murmurant que je lui avais manqué aussi, qu'il avait été si seul.

Nous nous sommes revus assez souvent depuis. Nous évitons de discuter du passé. Je lui parle de mes élèves, et lui me parle des siens, ces gosses des rues à qui il apprend la Matrice.

Il n'a pas dit le mot, ni même suggéré, mais il sait que j'ai compris. *Otaku*. Je n'avais jamais rencontré de decker qui se déplace sans deck, et lui vient toujours les mains dans les poches, alors j'en ai déduit qu'il n'en avait plus besoin.

Il continue de m'appeler *onii*. Mais moi, le « petit frère » me reste en travers de la gorge. Parce qu'il n'a plus onze ans, mais seize, et qu'en grandissant il n'a rien perdu de sa beauté androgyne. Parce que ses gestes ont une nonchalance lascive, atrocement sensuelle. Parce que lorsqu'il se pend à mon cou, j'ai une furieuse envie de l'embrasser.

Il m'attire plus que n'importe qui depuis des années, plus que Toshi même, mais je n'ose pas le toucher. J'ai trop peur qu'il me repousse, et s'en aille définitivement.

Au moins, il m'aime comme un grand frère, et je peux le prendre dans mes bras. Pour l'instant, je m'en contenterai.

4 décembre 2059.

Tôt ce matin, il m'a appelé, l'air grave.

- Tu as regardé les infos, *onii* ? m'a-t-il demandé.
- Pas depuis hier...
- Les cerisiers du parc de l'université sont en fleurs.

Ainsi, *il* était de retour. J'ai serré les poings.

- Rendez-vous au Blue Rose, à Tacoma, à dix heures. Les autres seront là aussi.

Reiichi avait déjà raccroché.

J'ai convoqué Elya, et je lui ai donné mes instructions.

Description du personnage

Kôji, 20 ans, humain.

1m80, 90 kg. Pour un japonais, c'est un beau gabarit.

Cheveux noirs, yeux noirs. Il a les idéogrammes 'kuro' et 'yume' tatoués chacun sur une pommette. Vêtements habituels : jean et t-shirt, blouson en cuir. Pour les runs, s'habille plutôt en noir, avec une veste militaire.

Attributs	
Constitution	5
Rapidité	7
Force	6
Charisme	4
Intelligence	4
Volonté	5
Magie	8
Essence	6
Réaction	4 (8)
Initiative	3d6

Réserves de dés	
Combat	8d
Karama	5d

Armures	Dis s	Bal	Im p
Vrai cuir		0	2
Veste renforcée	6	5	3
Armure mystique			+2

Compétences actives		
Combat à mains nues	7	[9]
Furtivité	4	[6]
Athlétisme	4	[6]
Etiquette (La Rue)	3	(6)
Armes tranchantes	4	
Motos	4	
Initimidation	3	
Pistolets	3	
Instruction	5	
Langues	Oral	Ecrit
Japonais	3	1
Anglais (langue des rues)	3 (5)	1 (-)

Connaissances	
Business des ombres de Seattle	4
San Francisco	3
Néo-anarchisme	3
Théorie magique	3
Barrens de Pullayup	5
Méditation	3

Pouvoirs d'adepte	Niveau	Notes
Mains tueuses	M	Dégâts physiques à mains nues
Perception accrue	2	+2D tests de perception
Armure mystique	2	+2 armure d'impact
Réflexes améliorés	2	+4 Re, +2D6 init
Compétences améliorées		
Combat à mains nues	2	
Athlétisme	2	
Furtivité	2	

Armes de mêlée		Diss	All.	Dmg	Notes
Couteau de survie		.			
Armes à distance	dis s	dmg y	Crt Mo	Lng Ext	Munition s
Ares Predator	5	9M	0-5	6-20	21-40
Equipement divers				41-60	15(c)

Commlink 8 canaux
Véhicule
Moto : une Yamaha Rapier un peu renforcée
Handling 3/6 ; Vitesse 195 ; Accel 10 ; Bod 2 Armure 2 ; Sig 2 ;
Autonav 1 senseurs 0 ; cargo 0 ; charge 40

Ressources
Niveau de vie bas : dojo dans les barrens ; cash 1000 nuyens environ ; un créditube certifié de son dernier run sur lequel il reste 4800 nuyens
Niveau de vie squatter : possède deux planques dans les barrens, l'une d'elle principalement utilisée pour les rencontres avec ses collègues runners
Sous la fausse identité de Jirô Yamada : loue un appartement à Tacoma, en cas de problème c'est une planque relativement sûre.

Pouvoirs d'adepte

Mains Tueuses (Modéré)

Le code de dégâts normal des attaques à mains nues est (Force)M en dégâts étourdissants. Ce pouvoir transforme les blessures infligées par ces attaques en graves dommages physiques. En combinant le combat à mains nues et Mains Tueuses, vous avez le choix entre délivrer des dégâts physiques ou étourdissants, mais cela doit être déclaré avant la résolution de toute attaque. Ce pouvoir ne s'applique qu'au combat à mains nues et il est efficace contre des créatures immunisées contre les armes normales (voir Pouvoirs page 257), car il ignore les bonus défensifs de ces êtres. Il peut également être utilisé en combat astral si vous disposez du pouvoir Perception Astrale et si vous faites appel à lui pour voir dans l'espace astral (voir Combat astral page 173).

Réflexes améliorés (2)

Ce pouvoir augmente votre vitesse de réaction, d'une façon analogue à Réflexes Câblés (page 298). Pour chaque niveau, vous recevez un bonus de +2 à votre Réaction et 1 dé d'initiative supplémentaire. Le niveau de ce pouvoir n'est jamais supérieur à 3. Ses effets ne sont compatibles avec aucune autre amélioration magique ou technologique, de l'initiative ou de la Réaction.

- Compétences Améliorées :
- combat à main nues (2)
- athlétisme (2)
- furtivité (2)

Ce pouvoir vous accorde des dés supplémentaires pour l'utilisation d'une compétence active. Ce bonus s'applique également à toute spécialisation de cette compétence que vous connaissez. Si vous ne connaissez pas la compétence améliorée, vous ne bénéficiez que de la moitié des dés fournis par Compétence Améliorée. arrondir à l'entier l'inférieur.

Le nombre de dés supplémentaires n'est jamais supérieur à votre indice de compétence de base ou à celui de votre attribut Magie (la plus faible de ces deux valeurs). Par exemple, un adepte connaissant Pistolet 4 et possédant un indice de Magie de 5 ne peut recevoir plus de 4 dés grâce à

Compétence Améliorée. Souvenez-vous que ce pouvoir ne modifie pas votre connaissance dans un domaine précis, il vous donne simplement des dés supplémentaires lors de tests impliquant cette compétence.

Armure Mystique (2)

Ce pouvoir durcit magiquement votre peau pour qu'elle résiste aux dommages et à leurs effets. Chaque niveau procure 1 point d'Armure de Contact, cumulable avec toute autre armure de ce type. Armure Mystique ne fournit aucune protection contre les Projectiles, mais protège des dégâts endurés au cours de combats astraux.

Perception Accrue (2)

Ce pouvoir accroît l'acuité de vos sens. Chaque niveau vous procure 1 dé supplémentaire lors de vos tests de Perception (page 228), y compris de la Perception Astrale, si vous disposez de ce pouvoir. Le nombre de dés supplémentaires n'est jamais supérieur à votre indice de Magie ou à celui de votre Intelligence (la plus faible de ces deux valeurs).

Technique métamagique

Kōji est initié de grade 2. Lors de sa première initiation, il n'a pas appris de technique métamagique car il a altéré son aura.

Masque

Cette technique permet d'altérer l'aura ou de la cacher complètement, la personne magiquement active pouvant ainsi passer pour un mondain.

Seul un autre initié peut tenter de percer ce masque. Le MJ fait un test de Magie dont le seuil est la Magie du sujet observé. Pour que le masque soit percé, il faut que ce test aboutisse à (grade de l'observé - grade de l'observant) succès (1 minimum).

L'initié peut également masquer délibérément son aura. L'initié lance (grade*2) dés contre un seuil à sa Magie. Chaque tranche de deux succès contre un succès de l'initié tentant de pénétrer l'aura. Masquer délibérément son aura est une action simple exclusive, c'est-à-dire qu'aucune autre action magique ne peut être entreprise tant qu'elle est maintenue.

Un initié masque sans effort des foci et sorts dont la somme des puissances n'excède pas son grade. Au-delà, il doit masquer délibérément son aura (le seuil du test est alors égal à la somme des puissances des sorts et foci).

Contacts

Elya

C'était la plus jolie de tes élèves, mais lorsque tu t'es aperçu qu'elle était déjà très compétente, tu en as fait ton aide.

D'origine japonaise, son joli visage lui attirera bien des ennuis si tu n'étais pas son protecteur (les mals-informés disent son amant. Ca la fait beaucoup rire mais l'arrange énormément)

Elle t'aide donc pendant les cours, assurant la relève quand tu as un run, mais aussi en ce qui concerne la comptabilité du dojo et les rapports parfois tendus avec les gangs avoisinants.

Ashra

Un magicien, d'habitude tu n'aimes pas trop ça mais lui est très particulier. C'est un médecin, le médecin des pauvres surtout. Il tient une clinique près de ton dojo et tu as déjà fait appel à lui plusieurs fois, lorsque tu avais été blessé.

Liza

Cette femme te fait penser à ces documentaires sur l'Amérique d'autan, avec ces femmes un peu trop grosses, habillées très mal.

Mais son apparence n'est pas très importante pour elle. Ce qu'elle fournit ce sont les informations, les boulots aussi.

Elle passe le plus clair de son temps dans un lounge des quartiers chics. C'est là qu'elle reçoit tous ses clients. Personne ne s'est jamais plaint de ses services.

Martin Ashiken

C'est lui qui t'a employé lorsque tu es arrivé à Seattle. C'est un enseignant à l'ancienne mode. Il préfère la beauté plutôt que l'efficacité. Cependant, il t'as beaucoup appris sur tes propres capacités et pour cela tu lui es très reconnaissant.

Il n'aime pas trop que tu fasses des shadowruns mais il te soutient pour ton dojo.

A, B, C et D

Ce sont tes quatre collègues, tous des humains, tous de type anglo-saxon. Chacun a un domaine d'action préféré :

A est un interfacé, il a du talent mais il manque toujours d'argent pour s'acheter les véhicules dont il rêve.

B est un samouraï des rues, du muscle, un fusil, du muscle, un pistolet et du muscle. Il n'est pas réputé pour sa finesse, ni pour son éducation.

C est un decker de combat. Il n'hésite pas à aller au combat, même si il n'aime pas trop le contact. C'est un bon tireur et un decker passable.

D est le magicien de la bande. C'est un mage de combat. Ses sorts sont tous très dévastateurs mais vous lui reprochez souvent de trop se donner sur les premiers venus et de ne pas être en mesure de faire face quand la cavalerie arrive...

Tous quatre sont des collègues plus que des amis. Cependant ils t'aident car ils savent que tu les aideras en retour sans faire de manière.