

PJ/PNJ adaptés d'Inuyasha

mercredi 7 janvier 2009, par [DarkLoïc](#)

Ces personnages vous fournissent des PJ et PNJ originaux, clé en main, tirés du manga bien connu.

Inuyasha

- **Ecole/Rang de Maîtrise** : Kenku Swordsman School 1
- **Honneur** : 3.5
- **Statut** : NA
- **Gloire** : NA
- **Air** : 2
 - Réflexes : 3
- **Terre** : 2
 - Constitution : 3
- **Feu** : 2
 - Agilité : 3
- **Eau** : 2
- **Vide** : 2
- **Avantages** : Héritage [1] (Tetsuseiga), Lien Karmique (Kikyo/Kagome ; 5 PP), Rétablissement Rapide.
- **Désavantages** : Chagrin d'Amour (Moshi Kikyo), Impétueux, Taboo (Finding a human spouse within 1 year).
- **Pouvoirs** : Improved Animal Form, Spirit Sense.
- **Compétences** : Chasse 1, Connaissance : Fantômes 2, Connaissance : Mythe et Légende 2, Défense 2, Enquête 2, Iaijutsu 3, Kenjutsu 4, Méditation 1.

Comme son nom le laisse à penser, Inuyasha est un Inu, un esprit chien, originaire de Chikushudo. Bien qu'il ne paraisse que dix-huit

ans, il est bien plus âgé que cela.

Lors d'un précédent séjour à Ningen-do, il tomba éperdument amoureux d'une jeune prêtresse, Moshi Kikyo. Cet amour était réciproque. Cependant, pour une raison inconnue, Kikyo se retourna contre lui et le tua.

Comme tout les esprits animaux, son âme retourna à Chikushudo et se réincarna, tout comme celle des humains se réincarne à Ningen-do. Bien que ceux-ci soient brumeux, il conserve néanmoins certains souvenirs de sa précédente incarnation. C'est pourquoi il est revenu à Ningen-do, pour retrouver son âme soeur, la prêtresse Kikyo.

C'est aussi grâce à ces souvenirs qu'Inuyasha a retrouvé Tetsuseiga, un puissant nemuranai forgé par les Kenku et qui lui fut donnée par son maître Totosai.

Cinquante années se sont écoulées depuis son dernier séjour et beaucoup de choses ont changé. Malheureusement pour Inuyasha, Kikyo reste introuvable... Néanmoins, dans sa quête, il a trouvé trois compagnons improbables : Kagome, une jeune prêtresse qui ressemble étrangement à Kikyo ; Shippo, un jeune Kitsune - esprit renard -, maladroit, exaspérant, mais volontaire, qui poursuit sa propre quête ; enfin, Miroku, un shugenja vagabond au comportement douteux, mais allié précieux.

Shippo

- **Ecole/Rang de Maîtrise** : The Shapeshifter School 1
- **Honneur** : 2.5
- **Statut** : NA
- **Gloire** : NA
- **Air** : 3
- **Terre** : 2
- Volonté : 3
- **Feu** : 2
- Agilité : 3
- **Eau** : 2
- **Vide** : 2
- **Avantages** : -
- **Désavantages** : Ennemis Jurés (Hiten et Manten), Obnubilé (venger son père), Petit, Taboo (No human form).
- **Pouvoirs** : False Shadows, Ghost Tongue, Improved Animal Form, Spirit Vision.
- **Compétences** : Art du Conteur (Fanfaronnade) 2, Athlétisme 1, Chasse 2, Comédie 2, Connaissance : Mythe et légende 3, Défense 3, Discrétion 3, Passe-passe 2, Tromperie 2.

Shippo n'est encore qu'un enfant. Il paraît d'ailleurs n'avoir pas plus de six ans. Malgré cela, c'est un Kitsune, un esprit renard, faisant preuve d'une incroyable volonté. Shippo est orphelin.

Il n'a aucun souvenir de sa mère et son père a été tué, sous ses yeux, par deux cruels brigands, Hiten et Manten. Shippo s'est juré de venger son père quoi qu'il arrive ! Dans sa quête, il a croisé la route de Inuyasha et Kagome.

La jeune prêtresse est gentille avec lui, mais le guerrier-chien ne semble pas l'apprécier. Ils sont très forts, surtout le guerrier-chien ! Avec eux, nul doute qu'il réussira à tuer les meurtriers de son père.

Kagome

- **Ecole/Rang de Maîtrise** : Prêtresse Traditionnelle (Affinité Eau) 1
- **Honneur** : 2.5
- **Statut** : NA
- **Gloire** : 1.0
- **Air** : 2
- **Terre** : 2
- Volonté : 3
- **Feu** : 2
- **Eau** : 2
- **Vide** : 3
- **Avantages** : Choisie par les Oracles (Eau), Don Inné (Psychométrie).
- **Désavantages** : -.
- **Sorts** : Sensation* [2], Communion*, Invocation*, Contre-sort*, Cross the Veil of Sleep, Fortune's Turn, Voie vers la Paix Intérieure, Sommeil du Vent, Tornade, Frappe de Jade.
- **Compétences** : Art de la Magie 1, Calligraphie 1, Cérémonie du Thé 2, Connaissance : Histoire 2, Connaissance : Yorei 3, Kyujutsu 2, Méditation 2, Théologie (Fortunes) 2.

Kagome a été élevée par des nonnes du temple d'Amaterasu. Celles-ci l'ont trouvée, bébé, sur le perron du temple et l'ont recueillie. Très tôt, elle a manifesté des dons hors du commun qui ont impressionné les nonnes.

En fait, Kagome est la réincarnation de Moshi Kikyo, une sainte prêtresse d'Amaterasu, morte il y a cinquante ans, tuée par un puissant Oni. Cependant, elle n'a aucun souvenir de sa précédente incarnation.

Sa première rencontre avec Inuyasha s'est faite près d'un village reculé dans lequel les nonnes l'avaient envoyée pour soigner des villageois atteints d'un mal étrange.

Tout près de ce village, un portail relie

Ningen-do à Chikushudo. C'est par ce portail que Inuyasha est revenu. Le prenant pour un Oni, les villageois apeurés se regroupèrent pour défendre leurs maigres possessions. Sans l'intervention de Kagome, la rencontre aurait tourné au carnage.

Miroku

- **Ecole/Rang de Maîtrise** : Shugenja Militant 1
- **Honneur** : 1.5
- **Statut** : NA
- **Gloire** : 1.0
- **Air** : 2
- **Terre** : 3
- **Feu** : 2
- **Eau** : 3
- **Vide** : 2
- **Avantages** : -
- **Désavantages** : Joli Coeur (4 PP).
- **Sorts** : Sensation*, Communion*, Invocation*, Contre-sort*, Croissance Rapide, Gift from Koishi-no-Kami, Preservation, Evil Ward, Extinction, Rempart d'Eau.

- **Compétences** : Calligraphie 1, Chasse 2, Connaissance : Outremonde 1, Connaissance : Yorei 3, Bâtons 1, Défense 1, Enquête 2, Jiu-jitsu 1, Médecine 1, Méditation (Récupération du Vide) 1, Théologie 1.

Miroku est un shugenja ronin voyou et pervers. Il vole ce dont il a besoin et ce qu'il trouve sur son chemin. Il arrive que lorsqu'il croise une jolie fille, il lui demande si elle accepterait d'être la mère de ses enfants ou que ses mains se retrouvent malicieusement sur les fesses des jeunes filles.

Il tient cette attitude du vieux moine, alcoolique et pervers, qui l'a élevé après la mort de son père. Miroku possède une grande connaissance des esprits et apporte ce savoir à ses alliés Inuyasha et Kagome.

Notes

[1] Ceci est une exception aux règles sur les Change-formes.

[2] * Sorts en Maîtrise Innée.