

CONCOURS DE PNJ (ÉPISODE 9)



Kitsu Adorai

mercredi 15 juillet 2009, par [DarkLoïc](#)

Avec les mots-clefs suivants :

- Héros non reconnu
- Jalousie
- Expertise

Kitsu Adorai est né sous de mauvais auspices. Les shugenja présents lors de sa naissance déclarèrent à ses parents, horrifiés, que jamais leur fils ne pourrait communiquer avec les kami, et encore moins avec les ancêtres vénérés.

Rejeté par sa famille, sans plus de talent pour les armes que pour la magie, le jeune Adorai échoua dans un obscur et insignifiant dojo reculé des terres de la famille Ikoma, sous la tutelle d'un vieil oncle aigri, tombé en disgrâce à cour.

Malgré sa déchéance, le vieux senseï trouva quelque réconfort dans le sort de son disciple, plus misérable que le sien. Ainsi, oublié de tous ou presque, Adorai grandit, avec pour seuls compagnons et occupations d'obscur parchemins anciens remisés là longtemps avant sa naissance, et oubliés depuis.

C'est dans ces écrits qu'il trouva comment prouver au monde entier sa force, son utilité et sa puissance ! Là, au milieu des parchemins poussiéreux et ennuyeux, Adorai découvrit

plusieurs écrits interdits, des récits de la famille Shimizu, des textes apocryphes et compromettants effacés des archives, etc.

Il les étudia longuement. Au début, il ne savait que faire de ces connaissances, mais son instinct et son désir de vengeance lui soufflaient que ça lui serait sûrement utile... un jour.

Puis vint son gempukku. Au cours des épreuves précédant la cérémonie, d'étranges événements se produisirent, des morts mystérieuses et des manifestations surnaturelles. Adorai y vit enfin l'occasion de prouver sa valeur ! Grâce aux connaissances interdites acquises durant son "apprentissage", il parvint aisément à démasquer le maho-tsukai responsable de ces attaques... mais tout le mérite en revint au magistrat local.

Bouillant de rage, Adorai retourna au dojo de son senseï, rongé par la rancœur. C'est alors que les voix vinrent susurrer à son oreille leurs précieux et sages conseils. Grâce à leur enseignement, Adorai deviendra plus fort et ils

verront alors s'il est incapable de communiquer avec les ancêtres et les kami...

Air 2

- Intuition 3

Terre 2

- Volonté 3

Feu 2

- Intelligence 3

Eau 2

- Perception 3

Vide 2

Ecole : Omoidasu Ikoma 1

Honneur : 2.5

Statut : 1.0

Gloire : 1.0

Compétences : Art de la Magie (Maho) 3, Art du Conteur (Fanfaronnade) 1, Calligraphie 1, Connaissance : Histoire (Famille Shimizu) 2, Courtisan (Commérage) 1, Couteaux 1, Défense 1, Enquête 3, Etiquette 1.

Avantages : Cœur de Pierre, Ingénieux, Quelconque, Savoir Interdit : Maho (7 PP).

Désavantages : Obnubilé (Prouver sa valeur), Oublié.