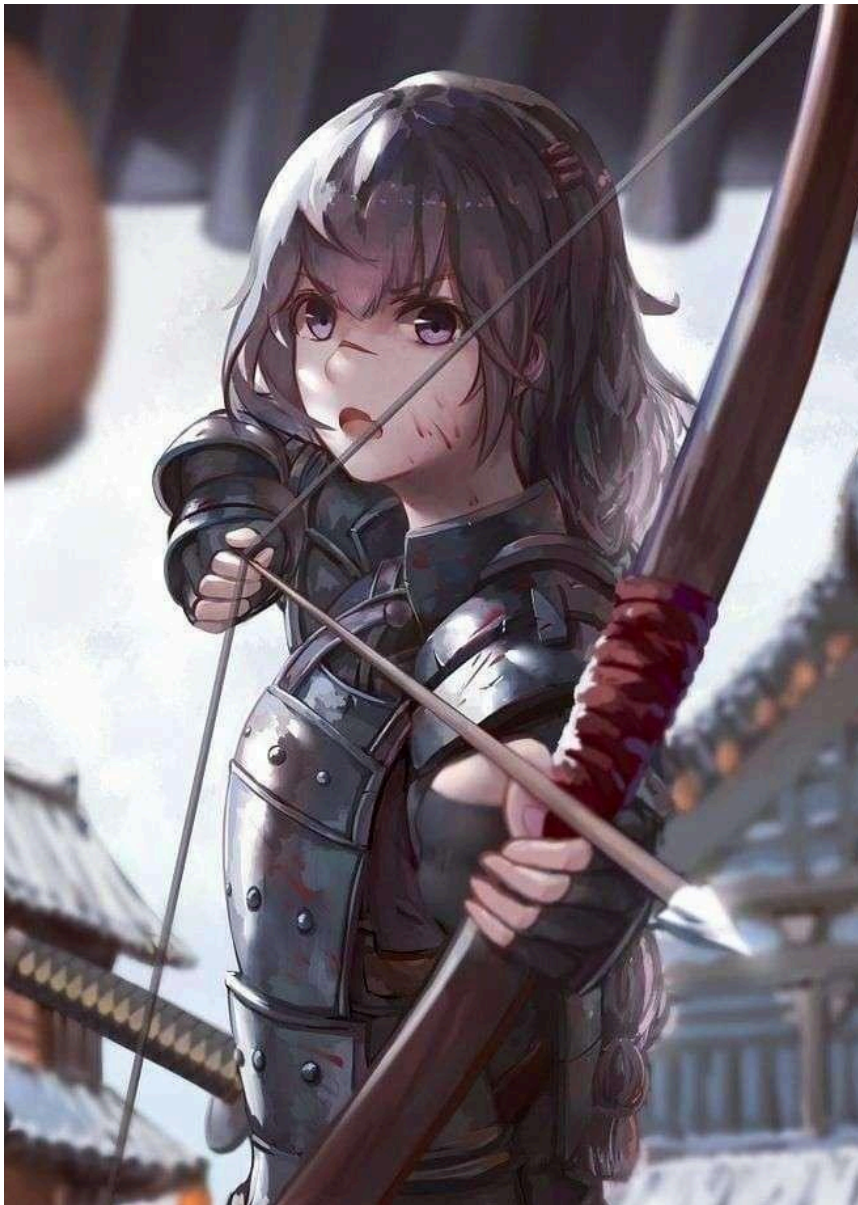

SHIYA



Nom : Kemuri (branche : Kouzoku)

Prénom : Shiya - 士矢

Surnom : La terreur de Kitsuki

Ce surnom lui vient de plusieurs facteurs : que ce soit de la réputation de son père, des problèmes qu'elle crée où encore de son talent presque inouï. Elle est connue comme une archère précoce et redoutable, et comme la princesse du redoutable clan régnant en maître sur Hokkaido.

Âge :

Shiya est actuellement âgée de 12 ans.

Sexe :

Son sexe est féminin.

Race :

Étant une membre interne du clan Kemuri, elle est donc une humaine n'ayant aucune autre race dans ses veines.

Classe :

Comme les autres membres du clan, Shiya est une samouraï, classée rang 3 par les Kemuri.

Nation :

Le clan comme elle-même sont installés dans la région du Yukon. Elle est la princesse du royaume d'Hokkaido.

Pouvoir :

Manipulation de l'eau

Notre samouraï possède plusieurs aptitudes, la plupart étant héréditaires :

En effet, elle est capable d'accélérer la régénération des tissus avec de l'eau, à une exception près : le tissu régénérer doit pouvoir l'être sans son action.

Sa maîtrise du fameux liquide ne s'arrête pas là, elle peut aussi envelopper ses armes ou une partie de son corps pour réduire les dégâts d'un quelconque choc et améliorer leur pénétration dans l'air. Néanmoins, elle ne pourrait pas maintenir cette enveloppe plus de quelques minutes, cela consommerait trop d'énergie.

Manipulation du vent

Shiya, ayant étudié dans l'académie naissante d'Hokkaido, y a appris la manipulation du vent sous sa forme la plus basique. Ses capacités se limitent à de simples rafales presque inoffensives, mais qu'elle a su manipuler à la perfection. Elle y a développé ses propres techniques, nommées "Les 3 traits Kemuri".

Le premier trait, dit "trait perçant", se propulse par le vent pour atteindre une vitesse et un taux de pénétration optimal. Son défaut se trouve dans son efficacité, la visée avec est très complexe et demande une précision compliquée à assumer.

Le deuxième trait, dit "trait de pulsion", enveloppe sa pointe de vent pour permettre un impact puissant et un effet de zone, repoussant sa cible. Ce trait permet notamment d'éteindre des flammes par un coup puissant le privant d'oxygène.

Enfin, le troisième trait, dit "trait parfait", est celui le plus complexe. Il consiste, par un jeu de pression, à guider la flèche pour rendre sa trajectoire quasiment impossible à anticiper. Elle ne permet pas de contrôler réellement la flèche mais plutôt de dissimuler le point d'impact pour la rendre impossible à parer. Ce trait peut se combiner avec les autres au prix d'une efficacité réduite.

Autres capacités

Elle est aussi capable, grâce aux entraînements intensifs subis lors de son enfance, de se repérer au son sans aucune difficulté. Cette capacité a été travaillée depuis toujours pour être en adéquation avec l'un des pouvoirs de son clan.

Caractère :

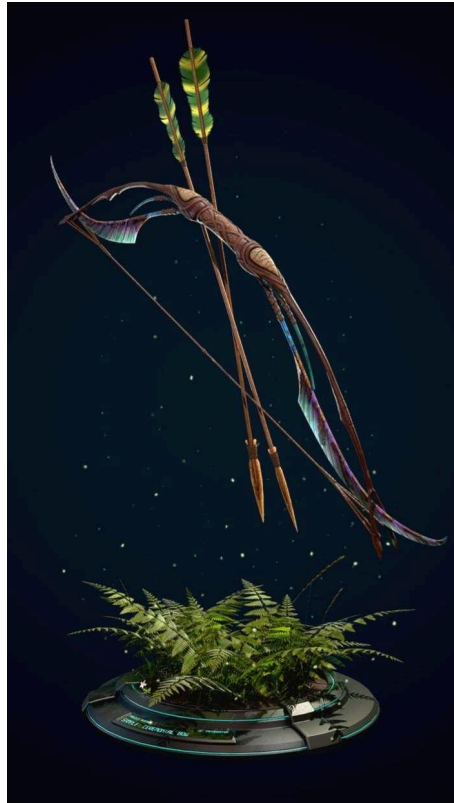
Shiya est en premier lieu effrontée. Prête à tout pour attirer l'attention de son père, elle attire constamment une foule de problèmes là où elle passe. Néanmoins, elle est aussi une personne aussi loyale que courageuse, ainsi que la plus travailleuse des jeunes du clan.

Armes : Arc de l'éternité

Shiya est une archère particulièrement talentueuse. Elle utilise donc un arc, généralement basique, mais en possède un unique, créé par les forgerons Kemuri pour permettre à son don de s'épanouir pleinement.

Celui-ci possède, comme toutes les armes du clan, une particularité le rendant unique. Sa solidité est impressionnante, mais c'est sa capacité à amplifier la force de l'utilisateur et sa symbiose avec Shiya qui en fait un arc digne du clan.

Outre son arme fétiche, Shiya est aussi une bonne manieuse de katana et en possède un qui ne la quitte que très rarement.



Arc de l'éternité, an 12

Histoire :

Shiya est la descendante d'une grande lignée de samourais organisés en clan, consanguin pour éviter d'avoir des "sangs-impurs". Cette famille, appelée clan

Kemuri, descend du tout premier samourai de Kenai. Elle se base sur un entraînement intensif aux arts martiaux et à la magie aqueuse, le tout dès le plus jeune âge. Notre princesse, fille du chef du clan, n'a donc pas fait exception à cette règle, bien au contraire.

Très tôt, elle dut donc apprendre les arts martiaux ainsi que le maniement du katana, mais Shiya se découvrit vite une affinité particulière avec l'arc. Comme son père à son âge, son talent au point de vue magique était loin d'égaler ses capacités physiques. Son entrée à l'académie d'Hokkaido eut donc pour but de pallier ce problème, même si la magie enseignée y était plutôt basique. Elle ne resta à l'académie qu'une année et demie avant de partir pour développer ses propres techniques et apprendre celles de son clan. C'est seulement à ses neuf ans qu'elle créa "les 3 traits Kemuri", qui lui permirent d'obtenir le rang 4, nécessaire pour partir en mission.

Les missions qu'on lui laissait faire étaient plutôt basiques, à cause de son titre, de son rang mais aussi de l'actuelle paix qui régnait sur le royaume. Elle passait depuis sa promotion la majorité de son temps dans la cité fraîchement bâtie de Kitsuki, où elle était bien connue par les villageois. C'est à cette période qu'elle obtint son premier surnom, la **terreur de Kitsuki**, dont elle était évidemment on ne peut plus fière.

Ce fut l'année de ses onze ans, la veille de son anniversaire, qu'un groupe d'assassins opposés au clan lui tomba dessus. Leur but était simple : s'emparer de la fille du roi pour s'en servir comme moyen de pression. Mais, contrairement à ce qu'ils imaginaient, on ne la surnommait pas "terreur" pour rien. À l'aide de la dague qu'elle portait toujours à sa ceinture, elle se battit corps et âme contre ses assaillants, en blessant deux mortellement au prix d'une cicatrice sur le visage. C'est le lendemain, lors de son anniversaire, que le roi en personne annonça sa promotion au rang 3, un exploit pour son âge.

C'est à partir de là qu'elle commença les véritables missions, ne se séparant plus de l'arc qui lui avait été offert ce jour-là. Une arme aussi précieuse que puissante qui allait de paire avec cette archère redoutable malgré son âge. Elle assurait de nombreuses missions dangereuses, au sein de **Kuraudo** qui l'avait accueilli, comme des escortes où l'exécution de criminels condamnés ou recherchés dans le royaume comme à l'étranger.

Aujourd'hui, elle ne rêve que d'égaler son père et sa mère, tous deux redoutables, et de devenir l'un des rares élus de rang S que compte son clan.

OST :

 **Hell's Paradise - Opening | Work**