
Yōhei



Nom : Zetsubō (lignée primaire)

Prénom : Yōhei

Surnom : La bourrasque d'or

Depuis bien longtemps, ce surnom lui est donné par tous ceux qui connaissent les Zetsubō. Celui-ci, lié à son pouvoir, rappelle incessamment ses capacités et sa vitesse semblants sans limites.

Âge :

Yōhei, plutôt jeune pour son titre, est âgé de 28 ans.

Sexe :

Son sexe est masculin.

Race :

Étant un descendant de la lignée primaire, il est donc un humain n'ayant aucune autre race dans ses veines.

Classe :

Comme la majorité de sa famille, il est un mercenaire particulièrement dangereux, souvent associé à un assassin.

Nation :

Notre mercenaire est née dans la nation d'Arena, près de la frontière avec la nation démoniaque.

Pouvoir :

Manipulation du vent

Notre mercenaire possède plusieurs aptitudes, la plupart étant héréditaires :

En effet, comme toute la lignée primaire, il peut aisément diriger le vent autour de lui. Cela lui offre de nombreuses possibilités, en dehors des rafales qu'il peut générer.

En créant un point fixe autour de lui, ce vent peut devenir une armure infailible, repoussant toute attaque extérieure. Le vent, attiré puis repoussé par ce fameux point fixe, empêchera toute progression vers lui, mais l'empêchera aussi de se déplacer plus que pour ne serait-ce que dégainer son sabre.

Enfin, la maîtrise très poussée de Yōhei lui permet d'envelopper ses armes. Grâce à cela, il peut augmenter le tranchant et l'allonge de ses lames, comme la portée de son arc et la vitesse de ses flèches.

Autres capacités

Il est aussi capable, grâce aux entraînements intensifs subis lors de son enfance, de se repérer au son sans aucune difficulté. De même, il peut se passer d'eau bien plus longtemps qu'un humain lambda et possède des aptitudes innées au camouflage.

Caractère :

Yōhei, d'origine, est froid et méprisant. Il se considère, comme toute la lignée primaire, supérieurs aux autres êtres de cette planète. Néanmoins, il est aussi manipulateur, et donc capable de montrer une face parfaitement différente et mentir, sans jamais éprouver le moindre remord.

Armes :

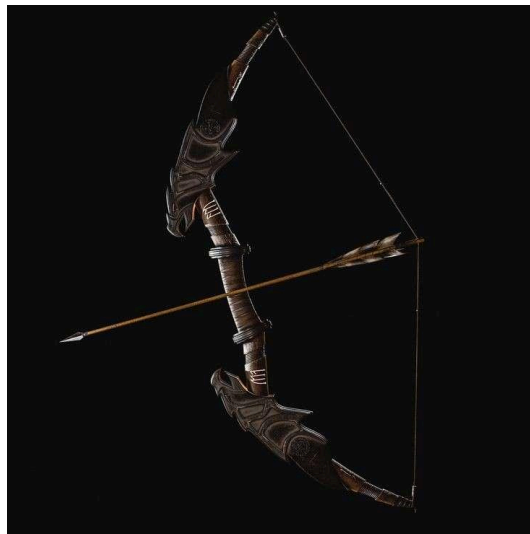
Lorsqu'il est au corps à corps ou contre un adversaire faible, Yōhei se bat avec des sabres de taille moyenne, ou des dagues. Il portent souvent un fourreau sur le dos dans lequel se trouve Ninjatō qu'il maîtrise à la perfection. Mais son

véritable style de combat est la distance, avec un arc qu'il combine à ses pouvoirs, lui permettant une efficacité redoutable.

L'arc légendaire de Shi

Cet arc, n'ayant à première vue rien d'incroyable, est en fait une précieuse relique. Celui-ci est l'ultime création de Shi Zetsubō, l'un des archers les plus dangereux que ce monde ait porté. Il est imprégné de la force et de la volonté de son créateur, ce qui le rend indestructible et bien plus puissant qu'un arc classique. De plus, seuls les membres de la lignée primaire peuvent l'utiliser. Une autre personne ne pourrait bander l'arme, ayant un sang "impur".

Mais ce n'est pas sa capacité majeure. Celle-ci est pourtant simple, mais efficace. L'arc crée une flèche d'énergie s'il est bandé sans réelle flèche. Celles-ci possèdent une perforation puissante mais une magie de vent comme celle de la lignée primaire ne peut s'y accrocher.



arc légendaire de Shi - Tengoku - Dossier 01989

Histoire :

Yōhei est née au cœur du désert, dans une région hostile dans laquelle vivent les pires ordures de l'Alliance. Là-bas, l'anarchie régnait en maître, mais son sang était craint. Le jour de sa naissance, le clan Zetsubō fut dépossédé de deux membres pour en gagner deux nouveaux. Yōhei et Kirai, sa sœur jumelle, ne

purent vivre que grâce au sacrifice de leur parent. Des assassins avaient tenté de les éliminer dès la naissance mais leurs parents avaient donné leur vie pour les sauver.

Ils furent donc tous-deux élevés par leur frère aîné, un monstre froid et brutal qui les rendit puissant par la voix de la souffrance. Chaque jour, ils subissaient des entraînements les laissant aux portes de la mort. Leur vie était misérable, mais ils devinrent rapidement plus dangereux que n'importe quelle personne de la zone. Néanmoins, ils ne possédaient qu'un vieil abri au cœur d'un hameau désolé, et n'avait que le peu que leur cruel frère voulait bien leur donner.

Le jour de leur 14 ans, ils apprirent la vérité. Jamais aucun criminel n'avait osé lever la main sur leur parent, ceux-ci étaient de la lignée primaire du clan Zetsubō, et ne seraient jamais tombé contre de tels insectes. Non, leur frère les avaient massacré lâchement, trahissant par la même occasion le clan. Ils prirent la décision de venger leur famille en tuant ce traître. Mais ils n'étaient pas assez puissants, et devaient encore se préparer.

Ils s'entraînèrent durement durant une longue années, jusqu'à maîtriser les techniques héréditaires. Ils purent enfin mettre leur plan en place. Ils préparèrent un piège démoniaque dans lequel leur frère, les sous-estimant encore bien trop, tomba aisément. Après s'être acharnés sur lui, le laissant pour mort, ils l'apportèrent au clan pour qu'il soit jugé.

Après son exécution, Yōhei et Kirai furent recueillis et à nouveau entraînés par le clan, devenant rapidement des combattants féroces, ne reculant devant rien. Yōhei révéla rapidement des aptitudes à l'arc et sa sœur avec les dagues, tandis qu'ils possédaient tous deux un don inné pour le camouflage. Leurs talents leur permirent de monter en rang rapidement, devenant des figures du clan.

Ils se firent donc un nom dans le clan, étant la plus jeune génération de la lignée primaire et possédant des talents plutôt hors du commun. Yōhei fut bientôt surnommé **La bourrasque d'or** par les mercenaires de son équipe, puis par le reste du clan, avant que même une part de la population d'Arena ne fasse de même. Ses talents d'archerie furent décuplés lorsqu'il devint chef des

mercenaires. En effet, il obtint le même jour une arme à sa mesure, L'arc légendaire de Shi.

Aujourd'hui, lui et sa jumelle sont au sommet du clan et continuent d'étendre leur influence et leur pouvoir, tandis qu'une nouvelle génération primaire voit le jour, toujours plus puissante.

OST :

▶ Fall Out Boy - Immortals (Instrumental)

Nom : Clan Zetsubō

Chefs :

Le clan possède deux dirigeants, le chef des mercenaires, Yōhei, et la cheffe des assassins, sa sœur jumelle Kirai. Néanmoins, un conseil composé des aînés de la lignée primaire contrôle aussi le clan, et influe même sur la nation complète.

Nombres de personnes dans la guilde :

La guilde compte environ 1000 membres, dont une vingtaine de la lignée primaire, 150 assassins et 250 mercenaires rapportant gros à la guilde.

Règles :

La lignée primaire doit être de sang pur et avoir le blason tatoué dans le dos. Les lignées secondaires doivent être de race pure, mais pas forcément de sang pur.

Les lignées tertiaires ne subissent aucune de ces contraintes mais sont "inférieures" aux autres.

Les membres n'ayant aucun lien de sang sont "inférieurs" à ceux en possédant.

Plus un sang est supérieur, plus son autorité est prioritaire sur les autres.

La trahison est valable de peine de mort, peu importe le sang du traître, puisqu'il sera souillé.

Emplacement de la base :

Leur base principale est un petit bastion au cœur du désert, à Arena, mais la guilde possède des maisons dans chaque village de l'Alliance.

Histoire :

Le clan Zetsubō est né il y a fort longtemps. Proche de l'empereur, il prit vite de l'importance et de la puissance. Cela lui permit de s'étendre, jusqu'à sa chute après celle de l'empire. Ils étaient craints mais jugés trop proches de Zu'Naat.

Les membres se dispersèrent, réduisant drastiquement la taille de la lignée primaire, et creusant un fossé de puissance entre celle-ci et les autres.

Depuis, le clan s'est unifié mais de nombreux membres de sang n'ont jamais refait surface, et bon nombre d'entre eux ont changé d'identité par peur des représailles. Malgré cela, le clan est à nouveau proche de l'apogée et n'attend que l'occasion de réunifier l'empire.

Image du blason :

