



Ikoma Kyuso,

Barde et historien, suivant d'Akodo Koun



Votre vie, votre œuvre :

Le souffle de la bataille. Les cris de rage des perdants, les encouragements des samourais victorieux, le sang sur les kimonos et les sabres, les éclats argentés des lames vivement dégainées, le sifflement caractéristique d'une pluie de flèches, la mort, toujours présente...

Enfant déjà, les récits des batailles vous avaient fascinés. Et, alors que vos compagnons de jeu partaient simuler ces batailles historiques entre eux, vous restiez avec le barde, le conteur, et lui en demandiez toujours plus.

Vos parents, et vous, avez toujours su que vous deviendriez un barde, un Ikoma. Vous n'avez pas failli. L'enseignement des bardes a collé à vous comme une seconde peau, et même si les arts de la guerre vous ont toujours intéressé, comme tous ceux du clan du Lion, le souffle de vos ancêtres vous a guidé vers l'art des récits...

Votre enseignement terminé, vous avez cherché un samourai illustre, que vous accompagneriez, pour conter ses exploits. C'est ainsi que vous avez connu Akodo Koun. D'abord réticent, il a finalement accepté que vous

l'accompagniez dans les batailles. Il a posé une condition : que vous vous battiez à ses côtés, et que vous ne soyez jamais un poids-mort dans son armée...

Il vous a donc enseigné quelques techniques de combat, alors que vous lui racontiez toujours plus de récits sur les ancêtres prestigieux, les batailles célèbres...

Vous vous souviendrez toujours de votre première bataille : tout d'abord effrayé par le grand fracas du premier choc, un déclic s'est produit en vous, alors que trois bushi du clan de la Licorne vous attaquaient... Une rage furieuse s'est emparé de vous, et vous avez tué l'un des bushi avant même qu'ils ne se rendent compte de ce qui venait de se passer. Se reprenant, ils redoublèrent de violence pour venger leur compagnon tombé. Vous en avez tué un de plus, et le dernier a fui. C'est alors que vous vous êtes aperçu que l'un d'eux vous avait grièvement blessé à la jambe. Vous vous êtes alors évanoui. A votre réveil, Akodo Koun vous raconta ce qui s'était passé ensuite : les trois bushi étaient trois lieutenants du général adverse, envoyés pour le tuer. Le fuyard avait raconté au général du clan de la Licorne votre affrontement, et ce dernier, persuadé que l'armée du Lion était protégée par l'esprit des ancêtres, avait décidé de battre en retraite. Heureusement pour vous, votre jambe avait pu être sauvée, mais vous en gardez des traces et boitez. Tous les meilleurs shugenja de Koun-sama avaient été appelés pour vous maintenir en vie, et ils y avaient réussi après trois jours d'efforts soutenus.

Au début terriblement marqué par le fait d'avoir un déplacement limité vous éloignant des batailles, vous vous êtes mis à écrire, et vous vous êtes alors rendu compte que vos talents de conteur étaient décuplés par le sentiment éprouvé lors de la bataille. Vous n'écrivez jamais mieux qu'après un affrontement, encore pris dans la fureur et les bruits de la bataille. C'est à cette époque que vous avez été contacté par une société secrète appelée Kolat. Vous n'en connaissez pas grand chose, mais ils ont promis de vous aider à embellir vos histoires en vous envoyant là où il y a de l'action contre des renseignements de peu de valeur.

Ainsi vous avez connu nombre d'escarmouches en compagnie de Koun-sama, mais seulement deux batailles d'envergure. Au cours de la seconde, qui opposait les troupes du Lion à une armée du clan du Crabe, le général de l'armée adverse a purement et simplement traversé les lignes de votre armée, et s'est porté au devant d'Akodo Koun. Il l'a défié en duel, et l'a assommé avec son *tetsubo*. Tous, vous étiez terrifié par ce guerrier immense. Vous n'oublierez jamais le visage de cet homme. Plus tard, vous avez appris qu'il s'agissait de Hida Yakamo. Il ordonna au Lion d'emmener son général, et de faire retraite, ce que l'armée fit, complètement démoralisée.

Par la suite, Koun-sama demanda à se faire *seppukku*, ce qui lui fut refusé par le daimyo du clan, car il pouvait se rendre utile au clan de bien d'autres manières. Depuis, Koun n'a jamais voulu parler de cette bataille, mais vous savez que la blessure reste ouverte.



Récemment, il a été invité à une cour d'hiver au palais Doji, et il vous a enjoint à l'accompagner. Ainsi, vous découvririez les autres aspects de la vie du guerrier... De toute manière, le temps est venu pour vous de chercher un autre héros, dont vous conterez les nombreux exploits... Ainsi va la vie des bardes Ikoma, ainsi l'a demandé votre contact chez les Kolats.

Vos atours

Avant la blessure à votre jambe, vous n'aviez pas de trait particulier, ni de signe distinctif. Depuis, vous avez eu quelques problèmes pour retrouver votre sens de l'équilibre. Vous vous déplacez parfois sans aucune grâce, et il vous faut faire de gros efforts pour marcher d'une allure harmonieuse.

Votre kimono est celui des *omodaisu*, les bardes : il est de très bonne qualité, d'une teinte ocre, et ne portant que les insignes de l'école.

Vous portez un *daisho*, car même barde, vous restez un samouraï. Vous en prenez soin, car vous lui devez la vie. Vous chérissez le jour où Koun-sama vous a enseigné l'art de la guerre et du combat.

Vous avez souvent un recueil de poèmes sur vous.

Caractère

Vous aviez un caractère enjoué, mais votre blessure a assombri certains aspects de votre esprit. Même si vous avez découvert un talent de conteur de bataille, cela ne rattrape pas ce que vous avez perdu.

Contrairement aux autres samouraïs, vous êtes en droit de montrer ce que vous ressentez : colère, jalousie, amitié, rire, sont votre lot quotidien, par lequel vous expulsez la douleur sourde qui est en vous : que seriez-vous devenu, si vous n'aviez pas cette blessure.

Lors d'une bataille, vous entrez dans un état second, où le souffle de vos ancêtres habite chacun de vos mouvements, et où la mort n'est qu'une étape comme les autres...

Avantages :

- ❖ **Magistrat d'émeraude.** Votre statut d'assistant de magistrat vous permet d'enquêter.
 - *Interrogatoire rapide (1 koku) vous permet d'interroger les femmes de chambre affectées à un logement, ou les cuisinières, ou les blanchisseuses, ou les gardes du palais. Un interrogatoire poussé vous coûte 1 koku de plus.*
 - *Fouille rapide (2 kokus) vous permet de fouiller un lieu (si c'est un logement vous devez l'indiquer à son propriétaire qui doit être de rang social inférieur ou vous devez avoir un ordre d'apparence*

le concernant). Une fouille minutieuse vous coûte 2 kokus de plus. Vous n'aimez pas vous immiscer de cette manière dans la vie des autres.

- *Observer un corps (1 koku) vous permet d'observer minutieusement un corps pour essayer d'identifier des indices. Un eta se chargera des manipulations pour vous éviter de toucher le mort ou du sang.*

❖ **Trompe-la-mort.** La peur de la mort n'a pas de prise sur vous et les principes du Bushido animent votre cœur. Confronté à la mort, vous entrez dans un état de transe incontrôlable qui vous donne le courage d'affronter l'adversité. Cet avantage vous permet d'être immunisé à la Peur.

❖ **Barde.** Les bardes de la famille Ikoma bénéficient d'un certain nombre de capacités, liées à leur rôle altruiste au sein de la société rokugani. Les membres de cette famille sont les plus grands conteurs de l'Empire et ils passent énormément de temps à rechercher des héros dont la vie pourrait leur inspirer d'émouvantes histoires d'honneur et de gloire. Chaque nouveau récit auréole, le samouraï de gloire, et le barde, d'honneur. Enfin, les *omodaisu* (les bardes) ne perdent pas la face en public lorsque c'est lié à un conte ou à une histoire. C'est un moyen redouté et détourné de raconter des vérités en camouflant habilement certains noms. Ils peuvent aussi montrer leurs émotions. Ils sont le cœur du clan du Lion, et leur devoir est justement d'exprimer ce que les autres ne peuvent se permettre d'exprimer.

❖ **Kolat :** cet organisme dispose de nombreuses informations. *Pour 2 kokus vous pouvez poser une question sur une personne ou un événement au contact local, un servant du château.* Vous pouvez aussi être contacté par un de leurs agents : le mot de passe est « les Kamis errent ».

Désavantages :

- ❖ **Blessure à la jambe.** Vous boitez...
- ❖ **Sombre secret.** Vous avez cru comprendre que les Kolats ne sont pas les bienvenus, même si vous n'êtes qu'un agent de second plan vous avez appris que vous risquez la mort. Malheureusement, il est trop tard pour faire marche arrière.
- ❖ **Blablabla.** Lorsque l'on vous adresse la parole, vous discutez facilement. Et répondez facilement aux questions que l'on vous pose. Vous ne refusez jamais de discuter avec quelqu'un, et ne quittez jamais une discussion de vous même (à moins de payer un point de vide) et attendez que ce soit les autres qui vous quittent.





La chambre de Kyuso

Recherche simple : le récit de la bataille des rives blanches, seule bataille où Koun-sama a été battu suite à un duel perdu (au Tetsubo !) contre Hida Yakamo.

Recherche minutieuse : un message codé caché dans le tambour de guerre.

Connaissance des codes : le message demande à Kyoso de se choisir une autre muse et lui rappelle d'envoyer régulièrement des rapports d'activité.

Ce que vous savez de...

Akodo Koun (Lion)

Koun-sama est le samouraï que vous avez accompagné, dont vous avez conté les exploits, au cours de votre premier rang à l'école Ikoma.

Récemment, vous êtes retourné au sein de l'école, et avez composé un long récit en son honneur. Ce récit vous a ouvert les portes de la gloire, et vous êtes maintenant en quête d'un autre grand héros, ou futur héros, dont vous pourrez narrer les exploits...

Bayushi Norachai (Scorpion)

Norachai-san est un magistrat d'émeraude. A ce titre, vous seriez en droit de penser qu'il est quelqu'un d'honorable. Et, dans les faits, nombreux sont ceux qui le croient !

Mais Akodo Koun-sama a enquêté sur cet homme, et a découvert, qu'en fait, il servait encore son ancien daimyo, Shosuro Hametsu. Il garde cette information pour lui, et vous êtes le seul à qui il l'a confiée. Il sait trop bien ce qu'il advient de ceux qui se sont mis en travers de la route d'un Scorpion...

Doji Shizue (Grue)

Shizue-sama sera l'hôtesse de la cour d'hiver. Elle est la fille du Champion d'Émeraude Doji Satsume et nièce du daimyo Doji Hoturi. Comme ils seront à la cour impériale, Shizue sera de fait la plus haute représentante du Clan de la Grue.

Elle est, malgré son jeune âge, considérée comme une des meilleures conteuses de Rokugan. Vous avez hâte de l'entendre, et c'est avec un intérêt non dissimulé que vous avez questionné vos diverses connaissances à son propos.

Elle est aussi une courtisane accomplie. Jeune, charmante sans être belle, les cours d'hiver se l'arrachent.

Ide Michisuna (Licorne)

Michisuna-sama est un vieil homme, mais aussi un diplomate respecté du clan de la Licorne. Vous l'avez rencontré alors qu'il menait une armée sur ses terres. Il a

très habilement négocié le départ de cette armée, trouvant un terrain d'entente pour les deux partis...

Aux dires même d'Akodo Koun, il est le plus habile négociateur de ce clan qui compte bon nombre de barbares...

Hida Yakamo (Crabe)

Le fils du Grand Ours, le daimyo du clan du Crabe. C'est lui qui, au cours d'une bataille, traversa les rangs de l'armée du Lion. Vous respectez énormément cet homme, et l'accompagner dans ses périples vous assurerait sans nul doute d'être un barde renommé...

Ses exploits ont déjà fait le tour de Rokugan... Il est violent, et n'accorde aucune importance aux subtilités de la vie rokugani. Pourtant, certains affirment qu'il n'est pas dénué de finesse, et que son esprit est des plus vifs...

Soshi Jomyako (Scorpion)

Jomyako porte les atours d'un shugenja de la famille maudite des Yogo. Certains disent qu'ils pratiquent d'étranges rituels, et qu'ils ne sont pas très éloignés des *maho-tsukai* dans leur conception de la magie.

Depuis des siècles, ce sont eux qui conservent en lieu sûr les parchemins noirs de Fu-Leng. Peut-être cette connaissance les a-t-elle corrompus... Ou peut-être n'est ce que racontars de paysans !

Poème d'Ikoma Kyuso

Toi qui nous a quitté sans bruit.

Toi qui combattait avec fierté,

et que l'Outremonde détestait

Sois heureux là où tu te trouves .

Des vents doux venus de Tengoku

T'emmènent vers des Âmes plus belles encore

Et qui vont t'aimer encore plus

car nous, nous n'avons pas su t'aimer.

Et que le souvenir de toi

Reste dans nos cœurs meurtris

Comme une empreinte indélébile

Gravée au fond de notre âme.

Que tu veilles sur ceux que tu as aimés

Et que tu les protège jusqu'à leur dernier jour.

Sois remercié pour ton courage impressionnant

Et qu'Amaterasu te reçoive à ses côtés.

Que tu vives maintenant ce que tu n'as pas vécu ici

dans la joie, l'allégresse et la Paix





Car moi l'Etranger au milieu de ceux que tu connais
Je t'envoie toute ma reconnaissance

Vos objectifs...

- ❖ Trouver une nouvelle muse digne de vos talents et avoir son autorisation pour l'accompagner après la cour d'hiver.
- ❖ Faire un poème funéraire (haikyu) sur Yakamo qui dépasse même celui de Shizue-dono (à l'applaudimètre).
- ❖ Mener l'enquête et en apprendre un maximum sur les rouages de la magistrature pour mieux conter vos prochaines histoires.

