



Akodo Koun

Général du Lion.



Votre vie, votre œuvre :

Koun est un général très respecté au sein du clan du Lion, et donc dans tout Rokugan. C'est un proche de **Akodo Toturi**, le champion du clan Lion, et ils ont bataillé de nombreuses fois ensemble. Même s'il n'a rien d'un courtisan, **Koun** a toujours su que des batailles pouvaient se gagner avant de combattre, et il a développé des capacités inhabituelles pour un homme de son clan : l'étiquette, la courtoisie, et même la séduction font partie de ses connaissances.

Il se sent à son aise dans la plupart des circonstances, et depuis qu'une paix relative couvre Rokugan, il est souvent envoyé par **Toturi** comme émissaire ou diplomate.

Une seule fois dans sa vie, il a été ridiculisé, par un jeune samouraï brutal du Crabe au cours d'une bataille. Ce dernier enfonça les lignes de son armée pratiquement à lui seul, et vint jusqu'à **Koun**, qui dirigeait l'armée. Il l'assomma d'un coup de tetsubo, et exigea que l'armée du Lion se rende, et quitte le champ de bataille. En l'absence de leur général, ses soldats acceptèrent, et l'emmenèrent, inconscient. **Toturi** refusa qu'il se fasse seppuku, arguant que la perte serait trop grave pour le clan.

Depuis, **Koun** a appris que le samouraï qui l'a ainsi mis à bas n'était autre que **Hida Yakamo**, et a juré de se venger. Mais plus il étudiait son adversaire, plus il constatait sa force indéniable. Il ne put mettre à profit aucune de ses faiblesses et, pour racheter son honneur et celui de ses ancêtres, sur les conseils d'un agent du Scorpion, il résolut d'assassiner son ennemi.

Le fait qu'il soit invité à une cour d'hiver où se trouverait **Yakamo** lui parut un signe du destin, et il décida de profiter de l'occasion pour empoisonner le jeune impétueux.

Vos atours :

Vous avez un kimono ou une tenue militaire de couleur marron ou orange de préférence.

Un daisho (katana + wakizashi) ou au moins quelque chose qui ressemble à une arme.

Avantages :

- ❖ **Jauger un adversaire.** D'un coup d'œil, vous savez estimer la valeur en combat d'une personne. Payez 2 koku et indiquez à l'organisateur la personne que vous jugez, regardez la pendant une minute et il vous donnera son niveau de combat (très bon, bon, mauvais, non combattant).
- ❖ **Connaissance des codes.** Vous vous y connaissez en codes secrets et pouvez en écrire ou en déchiffrer un pour 1 koku.
- ❖ **Force du Lion !** Vous êtes un combattant moyen mais fort, vos coups infligent une blessure de plus.
- ❖ **Courage du Lion :** vous êtes immunisé à la peur.
- ❖ **Contact : espion de Kyuden Doji.** Un espion du clan (celle à qui vous avez ordonné de mettre du poison sur le kimono) peut vous renseigner sur les lieux et les habitants du palais pour 1 koku.

Désavantages :

- ❖ **Haine du Scorpion :** un bon scorpion est un scorpion mort. Vous devez payer un point de vide pour aller adresser la parole à un Scorpion (si celui-ci vous accoste, contentez-vous de mener une discussion normale en montrant que vous êtes relativement pressé de vous défaire de sa compagnie). Vous ne direz jamais du bien d'un scorpion à moins de payer 1 point de vide.
- ❖ **Colérique :** Lorsque quelqu'un met en cause votre honneur, votre sang ne fait qu'un tour et vous faites le maximum pour lui montrer ce que vous valez en duel. A moins de payer 1 point de vide





La chambre de Koun

Recherche simple : une lettre de son daimyo Akodo Toturi lui interdisant formellement le seppuku malgré sa défaite face à une armée Crabe commandée par Yakamo.

Recherche minutieuse : un message provenant d'un espion à la solde de Koun indiquant que tout se passe pour le mieux. Les blanchisseuses ne se méfient pas de lui.

Ce que vous savez de...

Doji Shizue (Grue)

Shizue-dono 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.

Hida Yakamo (Crabe)

Yakamo-sama est le fils du daimyo du clan du Crabe. C'est de loin l'un des meilleurs guerriers de tout Rokugan. Souvent vous avez entendu parler de ses exploits, alors que vous n'avez jamais approché les terres du Crabe.

Cela vous étonne qu'on ait pu invité Yakamo-sama à une cour d'hiver. Il y sera certainement autant à sa place qu'un courtisan sur le Mur.

Ikoma Kyuso (Lion)

Depuis sa plus tendre enfance, **Kyuso** est passionné par les batailles qui embrasent périodiquement les terres de Rokugan. Mais contrairement à la plupart de ses camarades, ce n'est pas les batailles elles-mêmes qui l'intéressaient le plus, mais les récits issus de ces hauts-faits. Il opta tout naturellement pour la voie des bardes de la famille Ikoma, et fut un élève exceptionnel.

Après son enseignement, il fut rattaché au service de **Akodo Koun**, auprès duquel il apprit beaucoup, sur le cœur et l'âme des guerriers, et avec lequel il partagea ses connaissances en matière de diplomatie et de contes. Vous vous souviendrez toujours de la première bataille de Kyoso : tout d'abord effrayé par le grand fracas du premier choc, un déclic s'est produit en lui, alors que trois bushi du clan de la Licorne l'attaquaient... Une rage furieuse s'est emparé de lui, et il a 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. Il en avez tué un de plus, et le dernier a fui. C'est alors qu'il s'est aperçu qu'il avait été grièvement blessé à la jambe et s'est évanoui. Les trois bushi étaient trois lieutenants du général adverse, envoyés pour vous tuer. Le fuyard avait raconté au général du clan de la Licorne cet affrontement, et ce dernier, persuadé que l'armée du Lion était protégée par l'esprit des ancêtres, avait décidé de battre en retraite.

Vous deviez votre victoire à cet homme. Vos meilleurs shugenjas ont été appelés pour le maintenir en vie, et ils y avaient réussi après trois jours d'efforts soutenus...

Il était aussi présent lors de votre défaite-éclair contre Hida Yakamo.

Ide Michisuna (Licorne)

Michisuna-san est un vieil homme, mais aussi un diplomate respecté du clan de la Licorne. Il a négocié le retrait des troupes de la licorne lors de la bataille gagnée à l'aide de Kyoso.

Isawa Natsune (Phoenix)

Natsune-sama est un personnage mystérieux, soi-disant un magistrat. D'après ce que vous en savez, c'était un rat de bibliothèque, peu à sa place au milieu des requins que sont les courtisans.

Le présent

Il est de tradition que chaque délégation de clan offre un présent à l'hôte de la cour d'hiver. Cette remise a généralement lieu le lendemain de l'arrivée de tous sur les lieux. Il est pour l'instant stocké dans la salle de musique.

Le présent amené par votre clan est somptueux, à la mesure de la richesse du clan hôte : il s'agit d'une armure légère d'apparat spécialement conçue à la taille de Shizue. Sur l'armure sont gravés certains passages des contes les plus populaires de Rokugan concernant des batailles célèbres. C'est vous même qui avez choisi certains de ces passages.

Vos objectifs...

- ❖ Réaliser une petite enquête parallèle pour orienter les soupçons vers l'égorgeur, le poison que vous avez utilisé devrait faire moins de bruit. Si accusé, défendre votre honneur par un duel à mort (autant faire taire cet indiscret). Si des preuves accablantes sont montrées contre vous lors d'un ordre d'apparence, gagnez du temps en vous murant dans le silence, puis faites seppuku pour protéger l'honneur du clan. De toute façon votre objectif principal a été atteint !
- ❖ Entacher l'âme de Yakamo en rappelant ses défauts aux autres.
- ❖ Protéger le clan.
- ❖ Veiller sur Kyoso dont vous vous êtes entiché.

