



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Aides de jeu > Personnages  
(PJ/PNJ) > **Agasha Otokonoko**

Personnage [1E]

## Agasha Otokonoko

vendredi 20 janvier 2006, par [Sendoshi](#)

Voici un concept original de personnage pour L5R. Vous pouvez en faire un personnage non joueur ou un PJ. Il a été conçu, à l'origine, en tant que PJ. Il est bon de posséder la Voie du Dragon pour comprendre l'ensemble de la fiche. Le MJ peut également modifier quelques détails. Il pourra remarquer en effet que la compétence en potions de Chuu est élevée, ce qui rend suspect le fait qu'il se soit trompé pour une potion facile... Il est à noter également que ce personnage est fait avec plus de points que la normale, et qu'il est juste à l'orée du rang 2. Otokonoko signifie "garçon" en japonais.

### Histoire :

Rat de bibliothèque. A toujours vécu dans les montagnes du Dragon, dans un paisible monastère Agasha. Mais un jour, une jeune femme, Otomo Takhime, est venue dans le monastère. Elle était la cousine et la confidente de l'impératrice. Elle était également enceinte, ce qui n'était pas honorable, puisqu'elle n'était pas mariée, et était destinée à un vieil homme qu'elle n'avait jamais rencontré. Comme elle souffrait beaucoup (elle n'en était qu'aux premiers mois de la grossesse, mais elle avait fait un long voyage et semblait de constitution fragile), Otokonoko a voulu lui administrer une potion calmante.

Il s'est trompé dans les doses, et la potion a eu un effet terrible. Takhime a perdu son enfant, et elle a sombré dans un coma profond, dont elle ne s'éveille que pour hurler et se débattre, en proie à

des visions cauchemardesques. Nul antidote ne semble remédier à ce mal. Agasha Tamori, daimyo de la famille et gardien des bibliothèques Agasha, a été prévenu. Homme silencieux et calme, il est entré dans une violente colère. Il a refusé le seppuku à Otokonoko, en lui faisant comprendre qu'il n'y avait pas pour un véritable Dragon à chercher à échapper à ses responsabilités. Il l'a donc chargé de trouver l'antidote à la potion qu'il a créée par erreur en faisant une erreur de dosage. Il a deux échantillons de cette potion en sa possession, et il se souvient exactement du dosage qu'il a fait (il n'était que très modérément éloigné du dosage standard). Cependant, Tamori a usé de tous ses appuis, et du pouvoir du Clan, pour dissimuler les faits. L'impératrice ne s'est pas encore inquiétée de sa suivante, mais les Fortunes seules savent ce qui pourrait arriver. Tamori pense que nul ne fera allusion au bébé, puisqu'il n'avait aucune raison d'exister.

Désormais Otokonoko a d'énormes problèmes : si quelqu'un apprenait ce qu'il a fait, non seulement sa vie serait en danger, mais s'il s'agissait de quelqu'un de fourbe, le Clan entier serait menacé.

Il a une obligation : trouver l'antidote. D'ici là, le seppuku lui est interdit. Dans la bibliothèque, il a entendu parler (en lisant entre les lignes) d'un Clan qui aurait une grande connaissance des poisons, les Grenouilles. Mais tout le monde semble en avoir oublié jusqu'à l'existence, et il n'a même pas retrouvé les documents qui en parlent. Pourtant, on dit qu'à Ryoko Owari, un homme du nom de Samaru a été aperçu, portant le mon de la grenouille. Il doit trouver l'antidote, même si cela prend du temps, pour le bien du Clan, pour sa sauvegarde, et surtout



pour la jeune femme : c'est l'erreur de sa vie, et il lui faut la corriger. Après, il pourra mourir, si son daimyo l'y autorise. Pour le moment, il a le temps. Il est probable que l'Impératrice ne s'inquiète de sa suivante que lorsque le temps supposé de sa délivrance sera venu (dans environ six mois). Si la jeune femme mourait, le Clan pourrait être la proie de toutes les accusations, et cela pourrait donner lieu

à une guerre. A moins qu'il existe une issue diplomatique. Mais d'ici là, seul l'antidote pourra les sauver tous.

### Fiche technique

*Un homme patient apprend vite. Un impatient, pas du tout.*

**Anneaux :**

Feu : 3

Air : 2 (Intuition : 3)

Terre : 2

Eau : 2

Vide : 3

**Compétences :**

Shintao : 2

Histoire : 1

Calligraphie : 1

Méditation : 3

Bô-jutsu : 2

Kagaku : 2 (Voir Voie du Dragon)

Mizugusuri : 3 (Voir Voie du Dragon)

Herboristerie : 1

Défense : 3

Connaissance [au choix] : 1 (à déterminer par le

joueur ou le MJ)

Connaissance des Terres du Clan du Dragon (Cartes) : 2

Montagnard : 3 (Voir Voie du Dragon)

Athlétisme 1 : Sports

**Avantages / Désavantages :**

Antisocial (modéré) : en raison de sa vie menée en solitaire dans les bibliothèques Agasha

Sombre secret : a presque "tué" une cousine de l'Empereur (cf background)

Obligation 2 pts : obligation de trouver l'antidote (cf background)

Excellente mémoire (Voir Voie de la Grue)

**Autres :**

Gloire : 1

Honneur : 1 + 3 cases

NDT : 10

Réputation : 145

Blessures : 4

**Sorts :**

Généraux : Sensation, Communion, Invocation

Air : Wind Borne Slumbers (Sommeil du Vent ?)

Feu : Lame acérée, Protection contre le Mal, Courroux d'Osano Wo

Terre : Feux de la Forge, Courage of the Seven Thunders (Courage des Sept Tonnerres ?)

**Équipement :**

Kimono, Rations de Voyage, Sac de parchemins, Bo, Chapeau, Nécessaire à Ecrire, 2 doses du poison, des papiers permettant de voyager dans les terres du Dragon, un exemplaire de Play-Moine avec Kachiko en page centrale, 2 Koku.