



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Promethean : the created > Aides de jeu > Personnages
prêtirés > **Amber O'Reilly**

Amber O'Reilly

une geek atypique

mardi 7 novembre 2006, par [darkbaron](#)

Voici une fiche assez détaillée pour n'importe quelle partie se déroulant aux USA à l'époque contemporaine. J'ai délibérément refusé de la placer dans une ville définie pour que vous puissiez l'intégrer sans trop d'adaptation.

concept : jeune fille geek

Vice : Patience

Vertu : Envie

Le choix de la vertu et du vice est toujours difficile pour moi, aussi je vais le justifier et m'expliquer. Amber est une informaticienne amateur. Elle aime ça. Mais comme toute chose, l'apprentissage peut prendre du temps. Qui dit temps dit patience. Il n'empêche que bien qu'elle prenne son mal en patience, elle est également envieuse, désireuse de s'améliorer davantage.

D'autres choix sont possibles et peuvent tout à fait se justifier (on peut, par exemple, expliquer l'avidité par d'autres vices). Vous êtes tout à fait libre de changer. Faites à votre guise !

Description :

Amber est une jolie jeune fille d'environ 18 ans, aux cheveux bruns bouclés et aux yeux marron. Elle porte généralement un t-shirt sur lequel est marqué "Palpatine was one of us" ou une autre phrase geek moins spécifique à sa condition et un jean.

"Biographie" :

Il est toujours étrange qu'une Galatéide, lignée prométhéenne la plus douée pour les relations sociales, s'avère être ce que l'on appelle une geek. Et pourtant...

Amber aime être à contre-courant. Alors que quand sa mentor aimait la musique classique elle apprenait à apprécier le rock et le métal.

Sa passion de l'informatique lui vient du PC de sa créatrice. Celle-ci en avait un, connecté à internet, afin de pouvoir se renseigner sur le monde sans bouger. La jeune Prométhéenne fut très vite intriguée et développa une affinité avec cet appareil singulier. Elle commença donc à étudier les mystères de l'ordinateur, son usage et ses fonctions. Sa mentor dut admettre qu'elle ne partagerait jamais le même Raffinement qu'elle. Elles avaient une philosophie, un mode de vie et de pensée bien trop différents pour cela ! "Opposés" serait même un terme plus juste.

Tandis que la créatrice utilisait sa beauté pour être bien vue d'artistes qu'elle fréquentait de temps à autre, la jeune fille s'en servait pour obtenir des connaissances de geeks qui avaient du mal à croire qu'une fille aussi belle ne désirait rien de plus qu'apprendre l'informatique. De plus, la jeune Créée s'avérait être une rebelle, refusant de suivre une voie qu'elle n'aurait pas choisie.

Lorsqu'elle vit que sa protégée était parfaitement autonome, elle décida donc de l'abandonner pour poursuivre son Pèlerinage et partit.

Cela laissa à Amber un petit arrière-goût amer. Aussi, bien qu'elle n'ait pas totalement en elle la violence liée à son Raffinement, elle resta ainsi. Elle a un petit appartement dans une zone moyennement fréquentable. L'appartement voisin est habité par une famille de chômeurs dont le père est alcoolique. Ils sont en général assez bruyants. Pourquoi pas à proximité d'informaticiens ? Elle ne fréquente pas trop les *nerds*, voire le monde en



général. Elle se sert de sa beauté pour obtenir les informations, puis s'en va.

Son nom vient de ses lectures. C'est en effet du premier roman fantastique qu'elle lut qu'elle tira son prénom, Amber. Elle l'avait trouvé dans la bibliothèque de sa créatrice. Son nom vient du nom d'un auteur de livres sur l'informatique.

date de création : 2001 (?)

Il faut bien expliquer ce qu'elle a acquis, et donc lui donner quelques années de vie. Cinq années bien chargées peuvent suffire pour apprendre beaucoup de choses, quand on a moins besoin de dormir et de manger (ce qui est franchement utile pour une geekette, n'est-ce pas ?). Si cela ne vous convient pas, changez la date.

Lignée : Galatéenne

Raffinement : *Stannum* Etain

Intelligence 3	Force 2	Présence 2
Astuce 2	Dextérité 2	Manipulation 3
Résolution 2	Vigueur 2	Calme 3

Santé : sept cases

Défense : 2

Initiative : 5

Vitesse : 9

Volonté : 5

Humanité : 7

Azoth : 1

Pyros : 7

compétences :

- **Mental** (11)

Artisanat (hardware) 2
Erudition ("culture geek") 3
Informatique (programmation) : 3
Investigation 1
Médecine 0
Politique 0

Sciences 2

- **Physique** (4) son point faible

Sports 1
Bagarre 0
Conduite 0
Armes à feu 0
Larcin 0
Discrétion 2
Survie 1
Armes blanches 0

- **Social** (7)

Animaux 0
Empathie 1
Intimidation 0
Persuasion 2
Subterfuge 2
Entregent 1
Expérience de la rue 1

Historiques : (7)

- Ressources 2

- Contacts 2

- Refuge

• taille 1

• sécurité 2

Transmutations :

- *Disquietism*: Apaiser l'Inquiétude (*Soothe Disquiet*) 1 (p128)

- *Electrification* : Sentir le courant (*feel the spark*) 1 (p131)

- *Electrification* : *Jolt* 1 (p131-132)

équipement

- un PC portable de qualité moyenne



notes, idées et propositions :

Je ferai probablement à l'avenir des fiches représentant le même personnage en plus développé, avec plus d'expérience. Si jamais vous vouliez utiliser ce perso en partie et le faire évoluer, voici des conseils pour le concept. Pour faciliter ce dernier (celui de geekette séductrice) et le suivre fidèlement, je verrais bien une spécialité en subterfuge (séduction). Vous pouvez aussi penser à ajouter des points en expérience de la rue, qu'elle finit par connaître, mais pas au point de dépasser 3, je pense. Bien évidemment, à plus ou moins long terme, il faudra développer l'informatique (j'ai délibérément baissé à 3 au lieu de 4 pour que ce soit raisonnable).

En ce qui concerne les caractéristiques, le choix le plus probable est entre manipulation, calme, dextérité, intelligence et astuce, quoiqu'il serait bien de développer la présence aussi... Elle est faible de ce point de vue car assez discrète et introvertie, manquant d'assurance. Bref, le choix est large !

Vous pouvez aussi apporter une modification aux

historiques, en mettant l'atout beauté fatale, que je trouve superflu quand on joue une Muse (toutes les Muses sont belles et ont le Don ou l'Octroi (*Bestowment*) qui est fait pour, donc on peut trouver que c'est bien ainsi et que cela remplace avantageusement).

Au sujet de l'évolution des atouts, ce serait probablement pour les contacts. Elle pourrait aussi désirer gagner des alliés parmi les informaticiens. Un expert en sécurité ou un admin réseau peuvent s'avérer être des amis utiles...

Je profite d'une édition pour parler des transmutations. Je pense que vous pouvez choisir ce que vous voulez. Un peu de Déception peut être pas mal.

Sinon, si vous voulez modifier davantage le personnage, vous pouvez opter pour le Raffinement Aureum, qui convient aussi bien ou presque.

Le choix est je trouve souvent difficile. On a parfois trop peu, ou la répartition des points peut sembler (et l'est peut-être) douteuse et mal pensée, mais en réfléchissant bien, on a pourtant ce qu'il faut pour faire un personnage cohérent, équilibré et bien pensé.