

Oecumène

Livre 2
Mécaniques de Jeu

Systeme de jeu

No hard limits.

No hard limits on how far creativity can be experienced.

No hard limits on how much imagination can be developed.

Natasha Vita More

L'Oecumène fonctionne sur un système de jet de dé appliqué à toutes les situations. Ce système est peu simulationniste et laisse une grande marge d'interprétation au MJ et aux joueurs. Il utilise uniquement des d6.

Jet de compétence simple

Quelque soit l'action considérée, elle sera liée à une ou plusieurs caractéristiques chiffrées du personnage. On additionne ces chiffres pour connaître le niveau de compétence du personnage pour l'action considérée.

Par exemple, un personnage voulant manœuvrer une navette additionnera Orange et Pilote, plus les éventuelles spécialités qui s'appliquent.

Le joueur jette ensuite des d6, un par un, et additionne les valeurs obtenues. Tant que la somme est inférieure au niveau de compétence, l'action est réussie avec une marge (ou degré de réussite) égale au nombre de dés lancés. Ainsi, chaque joueur peut en permanence choisir ou non de prendre plus de risques pour mieux réussir l'action, au risque de rater. Si la somme des dés dépasse le niveau de compétence, l'action est un échec. On considère qu'il s'agit d'un échec critique si la différence entre somme et compétence est supérieure à la plus haute caractéristique impliquée.

Cependant, lorsque le joueur obtient un 6, il est forcé de continuer et de jeter au moins un dé supplémentaire, qu'il le veuille ou non.

NB : Si le niveau de compétence du personnage est très important et la difficulté minime, un jet est inutile.

Modificateurs

[+/- X] Selon les spécialités ou les conditions, le niveau de compétence peut recevoir un certain nombre de malus.

[Annule] Certaines spécialités permettent d'annuler le résultat d'un dé. Le dé est considéré comme n'ayant pas été jeté. Cette spécialité permet typiquement d'annuler un 6 mal venu.

[Double / Triple] Dans des conditions particulièrement difficiles ou stressantes, cette spécialité impose que les dés soient jetés deux par deux ou trois par trois.

Niveaux de difficulté

Action standard	1 ou 2 réussites
Action de professionnel	3 réussites
Action de spécialiste	4 réussites
Action improbable	5-6 réussites
Action impossible	7 réussites et plus

Particularités des jets d'Adaptation et d'Identité

Dans le cas des jets d'Adaptation et d'Identité, le système de jet de dés reste le même mais un certain nombre de modificateurs particuliers s'appliquent pour déterminer le niveau de compétence initial.

Les descripteurs d'identité et d'adaptabilité servent en premier lieu à définir le personnage. Ils peuvent aussi amener à des jets lorsqu'ils sont directement remis en question par l'environnement du personnage. Enfin, si ils sont spécifiquement liés à la situation dans laquelle se fait un jet, il apportent l'équivalent d'une spécialité d'annulation ou de double.

Jet d'identité

Un jet d'identité peut se faire le plus souvent dans deux trois spécifiques :

soit en tant que jet de volonté (dans un cas où le personnage doit garder un self-control important ou continuer à agir alors qu'il serait forte-

ment tenté d'arrêter ou encore, plus important, lorsque le personnage veut résister à diverses manipulations ou baratins), soit lorsqu'il se retrouve dans une situation où son identité est remise en cause (une IA se retrouvant dans une situation où les IAs n'ont pas droit à la parole par exemple), soit lorsqu'un des descripteurs d'identité demandent à ce qu'un jet soit fait.

Le jet se fait directement sous la valeur d'Identité, avec éventuellement l'application de certains bonus ou malus. En cas d'échec, les quirks s'appliquent jusqu'à résolution de la situation qui pose problème. En cas d'échec critique, le personnage reçoit un trauma et perd un point en identité.

Jet d'Adaptabilité

Les jets d'adaptabilité sont de manière générale plus rares que les jets d'identité mais ils ont plus d'impact sur l'évolution à long terme du personnage.

Lorsqu'un personnage essaie de s'intégrer de manière temporaire dans une culture différente de la sienne et d'y avoir un certain impact ou en tout cas une certaine implication, il fait un jet d'adaptation temporaire : il s'agit d'un jet d'adaptabilité avec un bonus de +1 par descripteur de la culture en question présente chez le personnage. En cas d'échec, les quirks s'appliquent. En cas d'échec critique, le personnage reçoit un trauma.

Lorsqu'un personnage tente de s'intégrer de manière définitive dans une culture différente de sa culture de référence, il fait un jet d'adaptation permanente. Ce jet correspond à un processus qui demande au minimum quelques mois.

Il s'agit tout d'abord d'un jet d'adaptabilité avec un bonus de +1 par descripteur de la culture du personnage présente chez la culture en question et -1/2 par descripteur absent.

En cas de réussite, le personnage peut remplacer un de ses descripteurs par un descripteur de la culture pour chaque niveau de réussite, ou ajouter un descripteur de la culture par 2 niveaux de réussite. En cas d'échec, les quirks s'appliquent et le prochain jet sera à -1. En cas

d'échec critique, le personnage reçoit un trauma et perd 1 en adaptabilité.

Une fois ce jet d'adaptabilité réussite, le personnage fait un jet d'identité afin de déterminer si il parvient à conserver son équilibre après cette intégration dans une nouvelle culture.

Il s'agit alors d'un jet d'identité. La réussite doit être au moins égale à celle du jet d'adaptabilité. En cas de réussite, le personnage est bien intégré à sa nouvelle culture. En cas d'échec, il gagne un quirk correspondant au choc et perd 1 en identité. En cas d'échec critique, il perd un descripteur approprié en plus.

Identité

*No retractable claws,
no opposable toes,
no prehensile tail,
no compound eyes,
no fangs,
no wings..
.. SIGHHH...*

-- Calvin, Calvin and Hobbes by Bill Watterson

Le score d'identité donne une idée de la volonté d'une personne, mais également de son égo et de sa capacité à résister aux influences extérieures.

On peut considérer qu'un score d'identité inférieur à 4 correspond à une personnalité très peu marquée ou à une personne quasi dépourvue d'égo. De la même manière, une identité supérieure à 8 correspond à un individu extrêmement volontaire et certain de ses préférences et origines, ainsi qu'en général un égo particulièrement présent.

Descripteurs d'Identité

Les descripteurs d'identité permettent de mieux définir la personnalité du personnage ainsi que les éléments qui lui permettent de se définir.

Tous ces descripteurs ont un impact sur la mécanique des règles. Certains imposent de faire des jets d'identité dans des conditions particulièrement stressantes et d'autres imposent des modificateurs à ces jets ou à des jets dans des circonstances où ils s'appliquent en particulier.

[Origine géographique], [Ethnie], [Filiation]

Ces descripteurs permettent un bonus de [+2] sur un jet d'identité si les circonstances correspondent à une situation dans laquelle l'origine en question est censée être particulièrement à son avantage.

Par contre, ils imposent un jet d'identité si l'origine en question est particulièrement critiquée ou remise en cause pour ne pas immédiatement entreprendre sa réhabilitation par tous les moyens à disposition du personnage.

Humain pur, Humain modifié, Non-humain

Ces descripteurs imposent de faire un jet d'identité lorsque le personnage se trouve dans un environnement (en général plutôt à l'échelle d'une planète) où tous les individus sont d'une catégorie différente de la sienne et où il ne peut survivre sans une infrastructure spécifique.

Avant-garde, Supériorité, Infériorité

Ces descripteurs imposent un jet d'identité lorsque la situation remet en cause leur justesse (typiquement sur les résultats de jets de dés de plusieurs joueurs).

Par contre, lors de jets d'identité où les connaissances du personnage peuvent justifier leur application, ces descripteurs apportent un bonus de [+2]

Code de conduite ou Code d'honneur, [Religion]

Ces descripteurs imposent, tout au moins dans certains cas, des comportements conformes à leurs valeurs. Si ceux-ci sont enfreints, un jet d'identité s'impose. Des modificateurs pourront être ajoutés selon les circonstances dans lesquelles ils sont enfreints.

De plus, lorsque les valeurs en question imposent un type de comportement, le personnage gagne un bonus de [Annule] à tous les jets d'identité appropriés.

Indépendant, Ambitieux, Emissaire

Ces descripteurs peuvent donner un bonus de [+2] à tous les jets visant directement à valider ces tendances. Cependant, en cas d'échec du jet en question, un jet d'identité doit être fait.

Adaptabilité

"Change is good"

Wired

Le score d'adaptabilité donne une idée de la capacité du personnage à accepter de nouvelles idées et de nouveaux modes de vie, mais aussi à changer et accepter les changements de son environnement.

On peut considérer qu'un score d'adaptabilité inférieur à 4 correspond à un personnage très fixé dans ses valeurs et manières de pensée et peu capable d'accepter des changements. De la même manière, une adaptabilité supérieure à 8 correspond à un individu extrêmement souple et adaptable, voire prompt à rechercher systématiquement de nouvelles expériences et de nouveaux environnements.

Descripteurs d'Adaptabilité

Les descripteurs d'adaptabilité permettent de décrire de manière plus précise et plus personnalisée la manière dont le personnage réagit à de nouvelles sociétés et aux changements.

Ces descripteurs ont un impact sur le système de jeu, ils donnent dans certaines situations des modificateurs aux jets de compétence ou d'adaptabilité.

Nomade, Emissaire, Colon, Indépendant, Océanique

Ces descripteurs donnent un bonus de [+2] aux jets d'adaptation temporaire.

Solidaire, Humaniste, Généreux, Enseignant

Lorsque la culture rencontrée est demandeuse d'une aide du personnage ou lui propose une place adaptée, il gagne un modificateur de [Annule] pour ses jets d'Adaptabilité. Si ce n'est pas le cas, il a un malus de [-2].

Délicat, Idéaliste, Spécialisé

Pour les jets d'adaptation permanente, le personnage gagne un bonus ou un malus de [+2/-2] selon les caractéristiques de la culture.

Modifié, Configurable

Le personnage gagne un bonus de [+2] si le descripteur peut jouer.

Traumas

"Living on the edge is perilous, but the view more than compensates"

Zen Saying

Les traumas correspondent à des expériences traumatisantes qu'a vécu le personnage et qui lui ont laissé des séquelles psychologiques importantes. Les traumas s'appliqueront donc ensuite lors de situations de stress reproduisant au moins en partie ces expériences passées.

Lorsqu'un trauma s'applique, le personnage subit le malus concerné jusqu'à ce qu'il ait pu se remettre, soit par le repos, soit par une aide extérieure quelconque, soit encore par simple volonté (auquel cas il s'agit d'un jet d'identité).

Il peut exister un nombre quasi illimité de traumas spécifiques et les joueurs sont encouragés à créer les leurs.

De manière générale, les traumas donnent un malus de [double] à tous les jets faits dans une situation correspondant à leur domaine d'application. Ce sont le plus souvent des phobies ou des circonstances que le personnage redoute.

Professions

An expert is someone who knows all the possible mistakes -- and how to avoid them.

Les compétences de tous les domaines sont regroupées par couleurs afin de correspondre aux divisions académiques faites au sein de l'Oecumène. Cette division par couleur vient de la symbolique de l'Arc-en-ciel d'Iris, IA de la première mission, qui est censé représenter toutes les compétences et capacités de l'humanité.

Au sein de chaque couleur, on trouve un certain nombre de professions. La liste suivante propose un certain nombre de divisions qui doivent permettre de regrouper toutes les compétences sans trop de doublons entre professions. Il est cependant envisageable d'en rajouter certaines si le besoin s'en fait sentir.

Par défaut, cependant, le moyen de préciser une profession ou un domaine de compétence spécifique passe plutôt par l'ajout de spécialités aux professions déjà présentes.

Rouge

Cette couleur regroupe toutes les compétences martiales, physiques et offensives de manière directe. Ainsi, on trouve parmi les professions rouges toutes les compétences de combat, de tactique, mais aussi de survie et d'action sur le terrain en termes physiques et individuels.

Commando :

Action individuelle offensive, discrétion, déplacement en terrain difficile.

Scout :

Reconnaissance, mouvement en terrain difficile, survie, adaptation.

Cerbère :

Guerre électronique, drones et pseudo-la, armes de masse.

Bodyguard :

Protection rapprochée, mouvements de foule, détection.

Tacticien :

Commandement, planification, logistique.

Orange

Cette couleur regroupe toutes les compétences liées au mouvement et aux diverses modes de déplacement, indépendamment de leur niveau technologique.

On trouvera ainsi dans les professions de cette couleur aussi bien des compétences liées à la navigation interstellaire qu'au pilotage de navettes et à la conduite de chariots à traction animale.

Pilote :

Véhicules aériens et spatiaux, Combat, Manœuvrabilité.

Chauffeur :

Véhicules terrestres et marins, Transports primitifs, Sécurité.

Pégase :

Véhicules télécommandés, drones.

Navigateur :

Bussard, trajet interstellaire, navigation.

Jaune

La couleur Jaune regroupe toutes les compétences de type technique et liées à la manipulation, la fabrication ou la modification de matériel de tous niveaux technologiques.

Ainsi, on trouvera parmi les professions jaunes des compétences informatiques, mais aussi liées à la construction de matériel lourd, à l'entretien d'un vaisseau spatial ou à la gestion des divers appareillages de communication.

CommTek :

Communication électronique, relais, brouillage.

Electronique :

Systèmes automatisés, réseaux de neurones.

Informatique :

Programmation, cryptage, intrusion.

Mécanique :

Structures, fabrication, étanchéité.

Vert

Cette couleur regroupe toutes les connaissances et recherches liées aux sciences dites dures, qu'il s'agisse de physique de géologie ou de mathématiques.

Ainsi, les professions vertes vont de l'astrophysique

sique à la chimie en passant par la météorologie. La différence fondamentale entre le Jaune et le Vert, malgré des recouvrements de domaines académiques, est l'orientation privilégiée vers l'analyse théorique et la recherche du Vert, par opposition à la priorité opérationnelle et appliquée du Jaune.

Physique :

Matériaux, Quantique, Météorologie.

Chimiste :

Analyses, fabrication.

Géologie :

Planétologie, Minéralogie.

Astronome :

Navigation, conditions spatiales, rayonnements.

Bleu

La couleur bleu regroupe toutes les compétences et savoirs liées aux sciences de la vie et à la biologie de manière générale.

On trouvera donc parmi les professions bleues aussi bien des médecins que des zoologues ou des généticiens.

Médecin :

Santé individuelle, Trauma, Maladies et conditions de vie.

Ecologie :

Identification, culture, chimie, Zoologie et Botanique.

Génétique :

Analyse, manipulation, adaptation.

Microbiologie :

Bactéries et virus, pathologies, adaptations.

Indigo

Cette couleur regroupe des compétences et connaissances correspondant pour la grande majorité aux sciences dites molles. On y trouve tout ce qui a trait à l'analyse théorique et à l'observation des comportements individuels ou collectifs des populations humaines ou assimilées. On trouvera donc dans les professions indigo ethnologues, psychologues ou linguistes.

Ethnologie :

Analyse de société, relations sociales, modes de vie.

Linguiste :

Langages et dialectes, traduction, structures sociales implicites.

Psy :

Psychiatrie, psychologie, comportements individuels.

Politologue :

Structures politiques, communications de masse, propagande.

Violet

La couleur violette regroupe toutes les compétences et connaissances liées à la communication, que celle-ci soit interpersonnelle ou de masse.

Ainsi, on trouvera parmi les professions violettes des talents aussi divers que la propagande, la gestion des ressources humaines, la négociation ou le protocole.

Administrateur :

Logistique, manœuvres administratives, encadrement.

Diplomate :

Négociation, analyse de situations, interactions officielles.

Média :

Manipulation de l'image, communication, prestige.

Leader :

Commandement, organisation, interaction individuelle.

Création de perso

we all create life, some of us with wombs, some with smiles, some with patient hands. we are all gods, if we choose to be.

-kitten.

Après avoir pris connaissance des bases de l'oecumène, des professions et nations existantes ainsi que de l'organisation interne des équipes d'émissaires, chaque joueur peut suivre les étapes de ce chapitre afin de créer son personnage.

Concept de personnage et Vocation

Chaque joueur définit les grandes lignes du type de personnage qu'il veut jouer. Chaque équipe de personnages ayant à constituer un équipage de vaisseau, il est préférable que les joueurs se mettent d'accords sur les postes qu'ils occuperont à bord du vaisseau.

- Rouge : Emissaires chargés des questions de sécurité et des aspects militaires éventuels des missions de contacts. Les émissaires du phylum rouge endossent des fonctions allant de l'action directe (commando, infiltration, etc.) à la planification tactique et à l'évaluation des dangers encourus par l'équipage ou par le système solaire en fonction des planètes rencontrées dans les missions.

- Orange : Emissaires chargés du pilotage et de tout ce qui à trait au déplacement des équipages en mission. Les émissaires jaunes sont en premier lieu pilotes des vaisseaux de l'Oecumène, mais ils ont aussi en charge le pilotage des navettes, avions et vaisseaux de surface utilisés en mission. Capables de manœuvrer n'importe quel véhicule, ils sont le lien physique entre les différents membres de l'équipe.

- Jaune : Emissaires chargés de tous les aspects techniques de la mission. Les émissaires orange doivent assumer des tâches allant de la simple maintenance du matériel de mission, à l'infiltration informatique, au bricolage du

matériel nécessaire aux spécificités des missions et à la recherche et l'évaluation de technologies spécifiques développées par les colonies recontactées.

- Vert : Emissaires spécialisés dans les sciences physiques au sens large, ils sont compétents dans de très nombreuses disciplines et généralement spécialisés dans un ou deux, qu'il s'agisse de physique, d'astronomie ou de géologie. Les émissaires verts constituent un tiers de l'équipage scientifique chargés de l'analyse et du recensement des différents aspects des planètes contactées.

- Bleu : Emissaires spécialisés dans les sciences de la vie. Outre qu'ils assument quasi-systématiquement la fonction de médecin de bord, les émissaires bleus sont compétents dans toutes les disciplines liées à la biologie, avec des spécialités allant de la génétique à l'écologie en passant par la botanique. Ils constituent le deuxième tiers de l'équipage scientifique.

- Indigo : Emissaires spécialisés dans les sciences humaines. Toujours dotés d'une très importante compétence en ce qui concerne l'analyse et l'évaluation de nouvelles cultures et sociétés, ils spécialisent dans des domaines aussi variés que la théologie, la linguistique ou l'ethnologie. Les émissaires indigos constituent le troisième tiers de l'équipage scientifique.

- Violet : Emissaires spécialisés dans le contact humain et disposant d'un talent social certain. Ils sont chargés des contacts directs avec les populations et prennent souvent des postes de commandement ou de conseiller dans les équipages. Leurs spécialités vont de la diplomatie à la psychologie en passant par l'administration et diverses méthodes de communication médiatique.

Chaque personnage dispose de 12 points à utiliser pour l'ensemble de la création de personnage et est libre de les utiliser dans les proportions qui lui conviennent.

Origine et Enfance

Chaque joueur choisit librement son origine parmi la liste suivante.

Olympien (Terre)

Base :

Rouge	0
Orange	0
Jaune	0
Vert	1
Bleu	3
Indigo	4
Violet	5
Adaptabilité	1
Quirk d'adaptabilité	Référence à l'antiquité
Identité	5
Descripteur	Humain pur, [Origine G.]
Culture	[Ethnie], Humain, LoTech, Naturel, Individualiste, Sexué.

Martien

Base :

Rouge	2
Orange	4
Jaune	4
Vert	0
Bleu	1
Indigo	2
Violet	0
Adaptabilité	4
Descripteurs	Colon, Solidarité
Quirk d'adaptabilité	Travail en commun
Identité	2
Descripteur	Statut social
Culture	Modifiés, Communautaire, Matérialiste, Matriarcale, Sexué, Nobilitaire, HiTech.
Résistance au froid	Biomod [+6]

Options

Description	Bonus	Cout
Naturaliste	+1 Bleu	1
Athlète	+2 Rouge	1
Artiste	+2 Indigo	1
Primitif	-1 Vert et -1 Bleu	-2
Nomade	+2 Adaptabilité	2
Traditionaliste	Quirk d'adaptabilité	-1
Filiation	+1 Identité	1
Arrogant	Quirk d'identité	-1
Isolationniste	Quirk et -1 Identité	-2
Cultures antiques	Spécialité [+3]	1
Survivaliste	Spécialité [+3]	1
Mal spatial	Spécialité [Double]	-1
Claustrophobie	Spécialité [Double]	-1

Options

Description	Bonus	Cout
Frontière sauvage	+1 Rouge et +1 Jaune	2
Noblesse martienne	+2 Violet	2
Terraformation	+2 Vert	1
Nomade	+1 Orange	1
Liaison spatiale	+1 Adaptabilité	1
Appel à la hiérarchie	Quirk d'adaptabilité	-1
Solution tech	Quirk d'adaptabilité	-1
Famille noble	+1 Identité	1
Repli communautaire	Quirk d'Identité	-1
Récupération tech	Spécialité [+3]	1
Endurant	Spécialité [+3]	1
Mal spatial	Spécialité [Double]	-2
Catatonie	Biomod	1
Basses pressions	Biomod	1

Sélénite (Lune)

Base :

Rouge	0
Orange	3
Jaune	2
Vert	3
Bleu	1
Indigo	2
Violet	2
Adaptabilité	3
Descripteurs	Généreux
Quirk d'adaptabilité	Enseignant
Identité	3
Descripteur	Statut social
Culture	Humain, Modifié, Virtuel, Clos, HiTech, Méritocratie

Astéroïdien

Base :

Rouge	2
Orange	3
Jaune	5
Vert	2
Bleu	0
Indigo	0
Violet	1
Adaptabilité	4
Descripteur	Indépendant
Quirk d'adaptabilité	Mobilité
Identité	2
Descripteur	[Ethnie]
Culture	Modifiée, HiTech, Nomade, Tribale, Sexuée, [Ethnie]

Options

Description	Bonus	Cout
Artiste	+2 Indigo	1
Média	+2 Violet	2
Base de Scorpio	+2 Orange	2
Délicat	-1 Adaptabilité	-1
Elitiste	Quirk d'adaptabilité	-1
Délicat	Descripteur Adapt.	-1
Avant-garde	+1 Identité	1
Avant-garde	Descripteur Identité	1
Pédant	Quirk d'Identité	-1
Conn. Ere Spatiale	Spécialité [+4]	1
Faible gravité	Spécialité [+2]	1
Sensibilité gravité	Spécialité [-2]	-1
Apparence modifiée	Biomod	0
Culture virtuelle	Spécialité [+3]	1

Options

Description	Bonus	Cout
Prospecteurs	+2 Orange	2
Infrastructure	+2 Jaune	2
Coord. Scientifique	+1 Vert	1
Direction d'opérations	+1 Violet	1
Liaison astéroïdes	+1 Adaptabilité	1
Spécialisé	Descripteur Adapt.	-1
Héritage historique	+1 Identité	1
Violence	Quirk d'Identité	1
Concentration	Spécialité [+2]	1
Pieds préhensiles	Biomod	1
Aisance zéro G	Spécialité [+3]	1
Réparation bricolée	Spécialité [+4]	1
Minéralogie	Spécialité [+2]	1
Comm Spatiales	Spécialité [+2]	1

Nation Orbitale

Base :

Rouge	1
Orange	1
Jaune	1
Vert	1
Bleu	1
Indigo	5
Violet	3
Adaptabilité	5
Descripteurs	Solidaire
Quirk d'adaptabilité	Idéaliste
Identité	1
Culture	HiTech, Humaniste, Démocratique, Artificielle, Médiatisée

IA

Les IA forment une culture et un monde à part, la première race non-humaine rencontrée par l'humanité. Les IA ne sont pas à ce jour considérées comme des citoyens ni légalement comme des personnes.

Base :

Couleurs	10 points à répartir avec un maximum de 7
Adaptabilité	4
Descripteurs	Configurable
Quirk d'adaptabilité	Ajout de périphériques
Identité	0
Descripteurs	Infériorité, non-humain
Culture	Dépendante, Virtuelle, IA, [Culture propriétaire : 3 au choix]

Options

Description	Bonus	Cout
Corps diplomatique	+1 Violet	1
Liaisons orbitales	+1 Orange	1
Semi-Olympien	+2 Bleu	1
Gaté	-1 Adaptabilité	-2
Dédain	Quirk d'Adaptabilité	-1
Délicat	Descripteur Adapt.	-1
Analytique	Quirk d'identité	-1
Famille prestigieuse	Contacts	3
Adaptation envrionn.	Biomod	1
Recherche données	Spécialité [+2]	1
Faible gravité	Spécialité [+2]	1
Infos confidentielles	Programmes	2
Apparence modifiée	Biomod	0
Conn. spécifique	Spécialité [+3]	1

Options

Description	Bonus	Cout
Spécialisée	+1 [couleur]	1
Pseudo IA asservie	donne 3 dans une couleur à 0, peut-être pris plusieurs fois	1
Références historiques	+1 Identité	2
Supériorite	Descripteur Identité	1
Filiation individuelle	+1 Identité	1
UC Isolable	Biomod	1
Drone holographique	Matériel	1
Instruct. inconscientes	Biomod	-1
Sens principal artificiel	-1 Adaptabilité et Spécialité [+4]	0
Absence d'autonomie de décision	Spécialité [Double]	-2

Formation et Expérience

Chaque personnage peut choisir une des options suivantes correspondant à sa vie avant son entrée dans une formation spécifique d'émissaire.

Dilettante

Le personnage a passé quelques années de sa vie à profiter des richesses de la société ou de la famille dans laquelle il est né et en a profité pour poursuivre des objectifs et intérêts personnels.

Description	Bonus	Cout
Assuré	+2 Identité	0
Curieux	+1 Adaptabilité	0
Curieux	Descripteur d'Adapt.	0
2 au choix	Descripteurs culture	0
Sociable	+2 Violet	1
Couleur au choix	+2 couleur	1
Couleur au choix	+1 couleur	1
Couleur au choix	+1 couleur	1
Prétentieux	Quirk Identité	-1
Connaissance	Spécialité [+2]	1
Addiction	Spécialité [Double]	-2

Spécialiste

Le personnage s'est très tôt tourné vers une profession qui le passionnait ou pour laquelle il était particulièrement doué. Il est probable qu'une telle détermination dans son orientation ait joué en sa faveur et qu'il ait ainsi acquis une certaine réputation.

Description	Bonus	Cout
Profession de choix	+4 Profession	0
[Profession]	Descripteur d'Identité	0
Professionnel	+2 Identité	0
Spécialisé	-1 Adaptabilité	0
Célèbre	+2 Aura perso	3
Couleur de prof.	+2 couleur	2
Couleur autre	+1 couleur	1
Couleur autre	-1 couleur	-1
Selon métier	Biomod	-1

Programme de formation de l'oecumène

Le personnage a fait partie des quelques personnes sélectionnées très jeunes pour entrer dans les instituts de formation de l'oecumène. Cette sélection est faite aussi souvent par choix politique que pour les compétences de la personne. Elle prépare à prendre des positions d'importance dans l'administration de l'oecumène ou des nations proches de celui-ci, et, pour les quelques élus, à la carrière d'émissaire.

Description	Bonus	Cout
Futur émissaire	+3 Adaptabilité	0
Politique oecumène	Spécialité [+2]	0
Membre oecumène	+1 Identité	0
Couleur de choix	+2 couleur	1
Profession	+2 profession	2
IA	Descripteur culture	1
Interaction IA	Spécialité [+2]	1
Patron	Contact	2
Code de conduite	Descripteur Identité	1

Politique

Le personnage s'est trouvé très jeune impliqué dans des cercles politiques importants, qu'il s'agisse des familles nobles de Mars, des conseils sélestes ou des grandes corporations. C'est par une longue pratique des intrigues politiques qu'il a pu accéder à une position de prestige au sein de l'oecumène.

Description	Bonus	Cout
Politique	+3 Violet	0
Diplomate	+2 Diplomate	0
Ambitieux	Descripteur Identité	1
Ambitieux	+1 Identité	1
Manipulateur	Quirk Identité	-1
Responsable	Spécialité [Annule]	2
Corruptible	Spécialité [Double]	-1
Soutien/Chantage	Contact	2
Prétentieux	Quirk Identité	-1

Voyageur

Le personnage a passé une partie de sa vie à parcourir les différentes planètes et cultures du système solaire, que ce soit pour son intérêt propre ou pour des raisons professionnelles ou calculées. Cette expérience des autres cultures et d'un rôle spontané d'émissaire lui a valu d'être recruté parmi ceux-ci.

Description	Bonus	Cout
Itinérant	+1 Orange	0
Nomade	+3 Adaptabilité	0
Nomade	Descripteur d'Adapt.	0
Sociable	+1 indigo	0
Sociable	+2 Violet	0
Ethnologue	+2 ethnologue	2
Couleur au choix	+1 couleur	1
Culture sys. solaire	Spécialité [+3]	1
Première impression	Spécialité [+2]	2
Indépendant	Descript. Identité	-1

Délinquant

Le personnage fait partie des rares individus au sein des cultures pacifiques du système solaire à avoir sombré irrémédiablement dans la délinquance. L'oecumène a fait pression pour commuer sa peine en une assignation à vie au sein de l'oecumène, intéressé par la combattivité et l'initiative du personnage.

Description	Bonus	Cout
Agressif	+2 Rouge	0
Indépendant	+2 Identité	0
Indépendant	Descripteur Identité.	0
Dissimuler	Spécialité [+2]	0
Paranoïa	Trauma	-2
Intrusion	Programme	1
Combat	Biomod	1
Dissimulation	Biomod	1
Violence / Hostilité	Spécialité [Annule]	1
Escroc	+2 Violet	2
Pirate informatique	+2 Jaune	2
Code d'honneur	Descripteur Identité	1

Exploration système solaire

Le personnage s'est engagé, par ennui ou par conviction, dans les quelques missions d'exploration des franges du système solaire. Financés par Mars ou la Lune, il a ainsi pu explorer les dernières zones inconnues de Jupiter, de Mercure, ou de planètes et astéroïdes plus lointains. Cette habitude du vol spatial et cette autonomie ont justifié une entrée au sein de l'oecumène.

Description	Bonus	Cout
Assuré	+1 Identité	0
Curieux	+1 Adaptabilité	0
Envir. spatial	+1 Vert	0
Explorateur	+1 Orange	0
Aisance zéro G	Spécialité [+2]	0
Envir. extrême	Biomod	1
Relevés scientif.	+2 profession	2
Manœuvre spat. fine	Spécialité [+2]	1
utilisation drones	Spécialité [+2]	1
Découvertes	+1 Aura perso	1

Description	Bonus	Cout
Assuré	+2 Identité	0
Curieux	+1 Adaptabilité	0
Curieux	Descripteur d'Adapt.	0
2 au choix	Descripteurs culture	0
Sociable	+2 Violet	1
Couleur au choix	+2 couleur	1
Couleur au choix	+1 couleur	1
Couleur au choix	+1 couleur	1
Prétentieux	Quirk Identité	-1
Connaissance	Spécialité [+2]	1
Addiction	Spécialité [Double]	-2

Formation oecuménique

Une fois un individu sélectionné pour un poste d'émissaire, les écoles de l'oecumène se chargent de lui fournir une formation extrêmement complète et adaptée à ses futures missions. Cette formation est des plus efficaces mais aussi des plus agréables puisqu'elle a lieu dans les écoles qui accueillent également les enfants des élites dirigeantes de la plupart des nations du système solaire.

Les futurs émissaires sont en général suivis de près par leurs divers patrons, étant donné la difficulté des sélections et l'investissement mis dans leur formation et leurs missions futures.

Il n'est pas rare que de futurs émissaires soient approchés par des dirigeants de l'oecumène ou par diverses factions politiques afin de les sensibiliser à certains aspects spécifiques de leurs futures missions et responsabilités.

De manière plus légère, tout est fait pour que les futurs émissaires soient aussi éduqués qu'ils le désirent, ce qui les confirme souvent dans leurs engagements et permet à l'oecumène de conserver une visibilité importante.

Description	Bonus	Coût
Couleur de choix	+3 couleur	0
Emissaire	+2 Adaptabilité	0
Profession de choix	+4 profession	0
Descripteurs de culture	IA, Humaniste, ProTech, Expansive, Démocratique	0
Autre profession	+3 profession	1
Autre profession	+2 profession	1
Autre couleur	+2 couleur	1
Autre couleur	+1 couleur	1
Emissaire	+2 Adaptabilité	2
Emissaire	+2 Identité	1
Emissaire	Descripteur Identité	1
Célèbre	+2 Aura personnelle	2
Allié oecuménique	Contact	3
Code de conduite	Descripteur Identité	2

Touches finales.

Une fois toutes les étapes précédentes terminées, il ne reste que quelques touches finales pour finaliser la création de personnage.

Tout d'abord, chaque joueur lance 2d6. Pour chaque 6 obtenu, le personnage gagne un trauma.

Les traumas seront à choisir avec le MJ et apportent un malus de Double. En général, il s'agira de phobies ou d'éléments spécifiques que le personnage est incapable de vivre sans stress important.

Ensuite, chaque joueur peut choisir pour son personnage une spécialité dans sa profession de choix. Cette spécialité doit correspondre soit à un champ théorique, soit à des conditions, soit à un type d'opérations, il gagne alors une spécialité [Double] dans ce domaine, ce qui correspond à sa spécialisation au sein de l'oecumène.

Enfin, chaque joueur peut définir l'apparence physique de son personnage, son nom et toute autre description qui lui semble importante. Il peut également rédiger un rapide aperçu biographique en fonction des différentes options qu'il a retenu lors de la création de personnage.