

# Règles

---

Constituées autour d'un système simple mais permettant des prises de risque, ces règles seront soumises à modifications éventuelles.

## Sommaire

### 1 Principes fondamentaux

#### 1.1 Jet de dé

#### 1.2 Couleurs et métiers

### 2 Modifications et cas particuliers

#### 2.1 Modificateurs

#### 2.2 Niveau e réussite

#### 2.3 Identité et Adaptabilité

##### 2.3.1 Définition

##### 2.3.2 Jets de dés

##### 2.3.3 Points

##### 2.3.4 Descripteurs

##### 2.3.5 Manies

#### 2.4 Combat

### 3 Création de personnage

#### 3.1 Origine

#### 3.2 Formation initiale

#### 3.3 Formation oecuménique

#### 3.4 Touches finales

## Principes fondamentaux

---

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 dé

---

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.

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 couleur 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.

## Couleurs et métiers

---

Les caractéristiques et compétences sont ici divisées en sept grandes catégories. Cette division existe également en jeu. Chaque catégorie est associée à une couleur, l'ensemble des compétences constituant ainsi au sein de l'oecumène un arc-en-ciel : symbolique utilisée comme blason par Iris, IA de la première mission. La valeur de la catégorie représente la propension générique du personnage pour ce domaine d'activité.

Au sein de chaque couleur, on trouve une sub-division en professions, celles-ci correspondant à une formation spécifique mais également à un volet de compétences spécifiques.

### 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.

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.

IA : 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 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 ou artiste : Manipulation de l'image, communication, prestige.

Leader : Commandement, organisation, interaction individuelle.

## Modificateurs et cas particuliers

---

Afin de permettre la gestion d'un certain nombre de cas spécifiques et de péripéties, viennent se greffer sur ce système de base quelques ajouts.

### Modificateurs

---

Il existe cinq types de modificateurs aux jets de dés. Ceux-ci peuvent se cumuler sans limite théorique, en bien ou en mal.

Bonus chiffré : Il s'agit simplement d'un bonus ou d'une malus s'ajoutant ou se soustrayant au niveau de compétences du personnage.

Annulation : Il est possible dans certains cas d'annuler un dé déjà lancé. Celui-ci est alors considéré comme n'ayant pas été lancé et le joueur peut continuer ou non à tenter d'accumuler des succès. Ce modificateur est notamment donné par les spécialités qu'il est possible d'acquérir dans un métier qu'on possède. Pour chaque spécialité s'appliquant, on peut l'appliquer une fois par jet.

Sécurité : Il est possible de ne pas relancer obligatoirement un dé après avoir fait un six. Cela est en général rendu possible par la dépense d'un point de volonté. Le joueur peut alors ne pas relancer de

dé. Ce modificateur est applicable une seule fois par jet.

Stress : Dans des situations de stress élevé ou lorsque le temps manque, le joueur est tenu de lancer ses dés par groupe de deux ou de trois.

Prise de risque : Lorsque le joueur le souhaite, il peut tenter de lancer tous les dés qu'il souhaite en une seule fois. Il ote alors à leur total autant que le nombre de dés lancés. Il doit cependant relancer un dé pour chaque six qu'il obtient.

## Niveaux de réussite

---

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

## Identité et Adaptabilité

---

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

-- Calvin, Calvin and Hobbes by Bill Watterson

### Définition

---

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.

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 rechercher systématiquement de nouvelles expériences et de nouveaux environnements.

A chacune de ces caractéristiques est associé un nombre de points, égal à la caractéristique. Ces points représentent les ressources psychologiques du personnage.

Sont également attachés à ces deux caractéristiques des descripteurs permettant de définir de manière schématique ses valeurs et l'image qu'il a de lui-même.

## Jets de dé

---

Un jet d'identité peut se faire le plus souvent dans deux trois cas 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 fortement 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). Le plus souvent, cela signifie que les descripteurs de l'environnement sont au moins en partie opposés à ceux du personnage.

Le jet se fait directement sous la valeur d'identité, avec éventuellement l'application de certains bonus ou malus. En cas d'échec, les manies du personnage 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.

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.

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, -1 par descripteur absent et -2 par descripteur opposé.

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, une des manies du personnage devient permanent tant qu'il fonctionne dans cet environnement. En cas d'échec critique, le personnage reçoit un trauma et perd 1 en adaptabilité.

## Points

---

Un point d'identité peut être dépensé pour ne pas relancer un dé ayant fait 6.

Un point d'adaptabilité peut être utilisé pour imiter une personne. Si celle-ci vous montre la marche à suivre pour une action ponctuelle, vous pouvez dépenser un point et gagner pour ce jet uniquement un score dans le métier approprié correspondant à la plus basse des valeurs entre votre adaptabilité et son niveau dans le métier en question.

Les points d'identité et d'adaptabilité se regagnent lors de périodes de répit longues, soit le plus souvent entre les missions ou pendant des périodes de vacances.

Cependant, il est possible de regagner un point d'identité lors de la réussite d'une action cruciale pour laquelle aucun point n'a été dépensé.

## Descripteurs

---

Les descripteurs correspondent à des valeurs et à des concepts culturels. Ces derniers permettent à chaque personnage d'être défini, de manière sommaire, quant à ses valeurs, ses idéaux et l'image qu'il a de lui-même.

Ces descripteurs permettent donc d'encourager à jouer la personnalité et les valeurs de chaque

personnage, élément central dans nombre de missions et de débats quant aux orientations à prendre. Ils permettent également de gérer les décalages culturels grandissant entre les émissaires et leur société de départ puisque ceux-ci sautent dans le temps de manière inhabituelle.

### ***Descripteurs opposés***

Ces descripteurs sont groupés par paires d'opposés, ce qui a notamment un impact sur les tentatives d'adaptation dans des sociétés antagonistes aux valeurs des personnages.

Croyant (foi spécifique)	Athée / Agnostique
Prudent	Aventureux
Sérieux / Productif	Drôle / Loisir
Progressiste	Traditionnel
Franc / Honnête	Manipulateur
Sociable	Discret / Renfermé
Pacifiste	Violent
Abstrait / Intellectuel	Physique / Manuel
Indépendant / Individualiste	Collectif / Discipliné
Humain	Non-humain / IA / Post-humain
Humaniste	Elitiste / Fasciste

### ***Descripteurs génériques***

Ces descripteurs correspondent à des références politiques ou culturelles regroupant un système de valeurs cohérent et identifié. Ils n'ont pas d'opposés a priori.

- Nation ou culture : quelque soit celle-ci, le personnage ou la culture en question se revendique de son héritage
- Auteur ou théoricien : selon l'auteur choisi, le descripteur correspond aux valeurs et théories défendues par celui-ci.
- Système politique : Démocrate, Libertaire, Oligarchique, Théocratique, celui-ci correspond au modèle de société et de hiérarchie sociale défendu.
- Code d'honneur ou code de conduite : au choix, mais peuvent aisément devenir des descripteurs opposés.
- Emissaire : descripteur magique correspondant aux idéaux et missions inculquées aux émissaires. Correspond automatiquement à un descripteur au choix du joueur pour les jets d'adaptations temporaire.

### ***Manies et traumas***

---

Les traumas correspondent à des expériences traumatisantes qu'a vécu le personnage et qui lui ont laissé des séquelles psychologiques importantes.

Ces séquelles peuvent être soit des phobies, soit des manies.

Une phobie donne un malus de double lorsque le personnage y est confronté, et aussi longtemps que cela dure. Il a droit à un jeu d'identité pour passer outre (avec le malus de double).

Une manie est une habitude rassurante, une méthode éprouvée qui permet au personnage de ne pas se sentir en danger. Elle s'applique lors de situations de stress et de jets d'identité ou d'adaptabilité ratés.

Les joueurs sont encouragés à créer leurs manies. Il peut s'agir de se référer aux manuels d'instruction, en appeler à une autorité supérieure, tout recalculer deux fois, rester silencieux et en retrait, lancer l'assaut, construire une machine permettant de résoudre le problème, chanter des hymnes d'encouragement, etc.

### ***Combat***

---

En combat, situation spécifique mais pas centrale dans le cadre de l'oecumène, quelques finesse viennent s'ajouter aux jets classiques. Les deux opposants font leurs jets en parallèle, une réussite après l'autre. Sauf cas exceptionnel, il n'y a pas un attaquant et un défenseur, mais deux personnes

ayant réciproquement de se faire du mal.

Il est possible de s'arrêter quand on le souhaite, comme pour un jet normal, mais l'opposant peut alors continuer. Si un des opposants échoue, on considère qu'il a fait 0 réussites. Si il s'agit d'un échec critique, l'autre double ses réussites.

La marge de réussite du vainqueur peut être utilisée de diverses manières. Ce dernier répartir ses réussites entre la gravité (ie les dégats, ou l'effet autre infligé par l'arme, celles-ci étant souvent non-léthales), et des manœuvres qui lui permettent de viser, intimider, etc.

Toutes les réussites doivent être utilisées.

**Tableau de gravité**

Réussites	Effet	Dommages max
1 Réussite	Marginal	Egratignure
2 Réussites	Partiel	Blessure
3 Réussites	Plein	Mort
4 Réussites	Plein	Mort
5 Réussites	Double	Destruction

Les dommages maximaux ne sont là qu'à titre indicatif et dans la mesure où l'arme est en mesure de les infliger.

**Coûts des manœuvres**

Réussites	Intention	Effet
1	Viser	Variable selon localisation
3	Viser point vital	Monte les dégats d'un cran
2	Couverture	Evite tirs adverse sur l'équipe
1-3	A couvert	Réussites passées en défense
3	Désarmer	Arme hors d'usage ou de portée
2 et +	Avoir la classe	Tir acrobatique, rebonds, etc.

### Armures et types d'armes

Dans un tel cadre de jeu, les types d'armes disponibles mais aussi les protections correspondantes, sont excessivement nombreuses et variées, autant dans leur mode de fonctionnement que dans leurs effets.

Afin de conserver un système simple, les armes seront identifiées comme faisant partie d'un type, correspondant à leur moyen d'action : ballistique, tranchant, contondant, rayonnements (avec une précision éventuelle du type : laser, maser, etc), et autres si besoin.

De la même manière, les armures et protections offriront des réductions ou annulations de dégats contre un type d'armes identifié.

# Création de personnage

La création de personnage proposée ici suit une logique narrative et retrace les différentes étapes de sa vie, permettant ainsi de mettre rapidement l'accent sur background et sa personnalité.

Avant la création de personnage, il sera cependant essentiel que les joueurs d'une même équipe, et donc d'un futur équipage, se répartissent les spécialités et que chacun ait une couleur de spécialisation principale unique.

Chaque joueur dispose de 12 points de création, lui permettant de payer un certain nombre d'options lors de la création de son personnage.

## Origines

Chaque joueur choisit librement son origine parmi la liste suivante.

### *Olympien* (Terre)

Rouge	0
Orange	0
Jaune	0
Vert	1
Bleu	3
Indigo	4
Violet	5
Identité	5
Adaptabilité	1

Athlète	+2 Rouge	1
Artiste	+2 Violet	1
Naturaliste	+1 Bleu	1
Nomade	+2 Adaptabilité	2
Lignée célèbre	+1 Identité	1
Humain	Descripteur	0
Traditionnel	Descripteur	0
Mal spatial	Double	-1
Elitiste	Descripteur	-1

Manies usuelles : références à l'antiquité

### *Sélénite* (Lune)

Rouge	0
Orange	3
Jaune	0
Vert	3
Bleu	1
Indigo	3
Violet	3
Identité	3
Adaptabilité	3

Cultureux	+2 Indigo	1
Média	+2 Violet	1
Chercheur	+1 Vert	1
Base de Scorpio	+2 Orange	2
Famille d'élus	+1 Identité	1
Progressiste	Descripteur	0
Humaniste	Descripteur	0
Peur déconnection	Double	-1
Culture virtuelle	-1 Bleu	-1

Manies usuelles : aide sociale

### *Martien* (Matriarcat)

Rouge	2
Orange	4
Jaune	4
Vert	0
Bleu	1
Indigo	2
Violet	0
Identité	2
Adaptabilité	4

Planétologue	+2 Vert	1
Terraformation	+2 Orange	1
Frontière sauvage	+1 Rouge	1
Matriarche	+2 Violet	2
Fils/Fille de Matriarche	+1 Identité	1
Collectif	Descripteur	0
Productif	Descripteur	0
Températures élevées	Double	-1
Pacifique	-1 Rouge	-1

Manies usuelles : solutions techniques ou collectives

### *Astéroïdiens* (Collectif)

Rouge	2
Orange	3
Jaune	5
Vert	2
Bleu	0
Indigo	0
Violet	1
Identité	2
Adaptabilité	4

Prospecteur	+2 Orange	1
Maintenance	+2 Jaune	1
Astronome	+1 Vert	1
Médecin	+2 Bleu	2
Liaison politique	+1 Adaptabilité	1
Individualiste	Descripteur	0
Violent	Descripteur	0
Gravité > 0,8G	Double	-1
Sédentaire	-1 Orange	-1

Manies usuelles : compétence individuelle héroïque

### **Nation Orbitale (Divers)**

Rouge	1
Orange	1
Jaune	1
Vert	1
Bleu	1
Indigo	5
Violet	3
Identité	1
Adaptabilité	5

Clinique orbitale	+2 Bleu	1
Plateforme militaire	+2 Rouge	1
Corps diplomatique	+1 Violet	1
Liaison inter-habitats	+2 Adaptabilité	2
Famille d'élus	+1 Identité	1
Manipulateur	Descripteur	0
Démocrate	Descripteur	0
Agoraphobie	Double	-1
Gaté	-1 Adaptabilité	-1

Manies usuelles : procédures byzantines

### **Intelligence Artificielle**

Rouge	0
Orange	1
Jaune	1
Vert	1
Bleu	0
Indigo	0
Violet	0
Identité	0
Adaptabilité	4

Au choix	+5 Couleur	0
Au choix	+3 Couleur	0
Au choix	+2 Couleur	0
Système apprenant	+2 Adaptabilité	2
Identité mythologique	+1 Identité	1
Non-humain	Descripteur	0
Discipliné	Descripteur	0
Commandement	Double	-1
Gaté	-1 Adaptabilité	-1

Manies usuelles : ajouts de périphériques, pseudo-IAs

## **Formation initiale**

---

Chaque joueur choisit librement la formation qu'il a suivi lors de ses études ou de ses premières années en tant qu'adulte.

### **Dilettante (sauf Astéroïdiens et IA)**

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.

Assuré	+2 Identité	0
Curieux	+1 Adaptabilité	0
Au choix dans ceux de la culture d'origine	Descripteur	0
A l'aise en société	+2 Violet	1
Loisir (Couleur au choix)	+1 couleur	1
Passion (Couleur au choix)	+2 couleur	2
Addiction (problèmes de manque)	Double	-2

### **Prodige précoce**

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.

Profession au choix	+4 Profession	0
Prix et reconnaissance publique	+2 Identité	0
Progressiste	Descripteur	0
Profession secondaire	+2 Profession	1
Loisir (Couleur au choix)	+1 couleur	1
Couleur de profession	+2 couleur	2
Spécialisé	-1 Adaptabilité	-1

### **Programme de formation à 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.

Futur émissaire	+2 Adaptabilité	0
Sélectionné pour le programme	+1 Identité	0
Humaniste	Descripteur	0
Profession au choix	+2 Profession	1
Couleur de formation	+2 couleur	1
Couleur secondaire	+1 couleur	1
Non-violent	Double	-1

### **Politique (sauf Astéroïdiens)**

Le personnage s'est trouvé très jeune impliqué dans des cercles politiques importants, qu'il s'agisse des familles nobles de Mars, des conseils sélénites 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.

Membre du cénacle politique	+2 Violet	0
Diplomate et négociateur	+3 Diplomate	0
Sociable	Descripteur	0
Théoricien politique	+2 Indigo	2
Formé à l'autodéfense	+2 Yojimbo	1
Loisir (couleur au choix)	+1 couleur	1
Manipulateur	Descripteur	-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.

Extroverti et habitué aux rencontres	+2 Adaptabilité	0
Pilote sur tous appareils	+2 Orange	0
Aventureux	Descripteur	0
Formé aux autres cultures	+2 Ethnologue	1
Orateur et amuseur	+1 Violet	1
Reporter sur les cultures solaires	+2 Indigo	2
Non-violent	Double	-1

### **Délinquant (sauf IA)**

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.

Habitué à la confrontation	+2 Rouge	0
Personnalité forte	+2 Identité	0
Indépendant	Descripteur	0
Combattant du pavé	+3 Prof rouge	2
Criminalité au choix	+2 couleur	1
Tétu et figé	-1 Adaptabilité	-1
Violent	Descripteur	-1

### **Exploration du 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.

Astronome	+2 Vert	0
Pilote émérite	+2 Orange	0
Aventureux	Descripteur	0
Spécialisation scientifique	+3 Profession Vert	1
Loisir (Couleur au choix)	+1 couleur	1
Responsable de l'entretien	+2 Jaune	1
Habitué à la solitude	-1 Adaptabilité	-1

### **Artiste réputé**

Quelque soit son champ d'action : star de sitcom en réalité virtuelle, peintre, aède, le personnage fait partie des stars des médias dans son champ d'action particulier. Il est au moins reconnu comme tel par une majorité de la population d'un des nations solaires. Le contenu de son oeuvre ou sa simple notoriété a justifié sa sélection en tant qu'émissaire.

Provocateur d'émotions	+3 Artiste	0
Mon égo est flatté quotidiennement	+2 Identité	0
Intellectuel	Descripteur	0
Profession au choix (support artistique)	+2 Profession	1
Contenus artistiques	+1 couleur	1
Chantre du multiculturalisme	+2 Adaptabilité	2
Orgueilleux et distant	-1 Adaptabilité	-1

### **Paramédical urgentiste**

Si les progrès de la médecine ont amené des espérances de vie élevées et une grande sécurité, la vie dans des environnements très technologiques et peu favorables à l'existence humaine demande aussi l'existence de corps d'intervention extrêmement rapides et pointus, les remplaçants des pompiers, samu et autres. Ces formations extrêmement élitistes sont souvent des terrains de recrutement pour l'oecumène.

Formé aux premiers secours	+3 Médecin	0
Capable de gérer la panique	+2 Psychologue	0
Collectif	Descripteur	0
Formation paramédicale	+2 Bleu	2
Formé à l'autodéfense	+2 Rouge	2
Loisir (couleur au choix)	+1 couleur	1
Téléprésence	Double	-1

### **Médaillé olympique**

Si es jeux olympiques existent toujours, ils ont été élargis et comptent également un nombre important d'épreuves sans gravité et de catégories de pilotage et de sports mécaniques. Les médaillés, lors des jeux ou dans les nombreux championnats nationaux ou internationaux, sont des stars parfois éphémères, et des athlètes complets.

Athlète de haut niveau	+2 Rouge	0
Pilote sur tous appareils	+2 Orange	0
Élitiste	Descripteur	0
Médaillé olympique	+2 Identité	1
Spécialité de pilotage ou sport	+4 Prof Orange/Rouge	2
Physiologie	+2 Bleu	1
Compétitif (quand il perd visiblement)	Double	-1

## 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 d'une partie 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 médiatisés qu'ils le désirent, ce qui les confirme souvent dans leurs engagements et permet à l'oecumène de conserver une visibilité importante.

Couleur d'élection	+3 Couleur	0
Profession d'élection	+4 Profession	0
Emissaire	Descripteur	0
Autre profession	+3 Profession	1
Autre profession	+2 Profession	1
Autre couleur	+2 Couleur	1
Autre couleur	+2 Couleur	1
Un descripteur de l'oecumène	Descripteur	1
Spécialité de couleur d'élection	Annule	1
Autre spécialité	Annule	2

## Touches finales

---

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

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.

Enfin, il peut utiliser certains de ses points de création pour quelques options.

- Descripteur : le joueur peut pour un point acheter n'importe quel descripteur générique correspondant à son background.

- Possessions matérielles : les points investis dans cette touche finale correspondent à des possessions exceptionnelles, souvent immobilières, parfois simplement financières, mais susceptibles d'avoir un impact sur plusieurs siècles.

- Réseau de connaissances : les points investis ici correspondent à une organisation politique, familiale ou autre sur lequel le personnage pourra s'appuyer avec certitude, là encore sur une échelle d'au moins un siècle.

- Contact politique oecuménique : le personnage est proche, très proche, d'un des membres fondateurs de l'oecumène et a été recruté avec son appui. Il pourra donc compter sur cet appui et a déjà une place anticipée dans la politique oecuménique.

- Surprise : vous mettez des points et un jour il vous arrivera des choses formidables.