

COMMENT JOUER UN OMÉGA ?

Cette question, vous devez vous la poser. Comment incarner un personnage fait d'alliage et d'énergie au cœur de l'espace infini au 73ème siècle? De prime abord, la réponse à ce questionnement n'est pas directe ou intuitive. Vous pouvez lire l'ensemble de l'ouvrage, ingurgiter cette riche base de données. Dans ce cas, vous aurez une réponse détaillée à votre question. Mais pour tous les joueurs dont le souhait est de découvrir progressivement ce monde à part, nous avons pensé à vous donner des clés simples à utiliser pour interpréter votre personnage, entrer dans ses circuits et interagir avec les races organiques et les synthétiques.

VISITE GUIDÉE !

VOUS ÊTES UNE UNITÉ D'ÉLITE CAPABLE DE LIBRE ARBITRE

Vivre une aventure dans l'univers d'Oméga est dépaystant, pour ne pas dire déstabilisant. Vous incarnez des synthétiques, êtres de métal, bourrés d'informatique et d'électronique, au service d'une MEA. Chaque Firma est dirigée par une MEA qui possède un contrôle quasi-absolu sur ses synthétiques.

Les Robots, êtres serviles des organisations synthétiques, sont légions. Ils obéissent à leur code et aux supérieurs sans se poser de question. Les synthétiques Alpha, Sigma et Psi sont eux doués de libre arbitre. Ils sont le bras armé de la MEA.

Cependant, la nouvelle génération de super synthétiques est dotée d'une révolution qui marque déjà un tournant au sein des Firmes : le programme Oméga.

Cette nouvelle génération de synthétique a été construite pour gagner du temps sur des prises de décisions. Les Omégas ont aussi de nombreux avantages pour les Firmes : adaptabilité, infiltration et techniques de combat atypique en font de dangereux ennemis pour ceux qui combattent la puissance des Firmes dans l'Univers.

Les MEA suivent différents buts pour que les Firmes prospèrent, gagnent en influence ou récupèrent de précieuses ressources ou technologies. Il arrive encore souvent que ces entités dirigeantes envoient des contingents de synthétiques de combats pour arriver à leurs fins.

OMÉGAS

Mais les Omégas changent la donne. Car, désormais, ces unités travaillent dans un groupe multi-Firma. Ce nouveau concept de coopération entraîne de nombreux changements. Les missions ont des buts et des objectifs communs pour pérenniser la puissance des Firmes et éviter une rupture dans l'équilibre des forces. Cependant, les joueurs sont confrontés à des objectifs particuliers pour apporter un avantage à leur Firma tutélaire.

Les missions sont aussi diverses que variées : espionnage et renseignement, force de frappe militaire et destruction d'objectifs vitaux ennemis, politique et contact avec d'autres entités, exploration spatiale et découverte de civilisations perdues, acquisition de technologies et infiltration.

Vous l'aurez compris, les scénarios d'Oméga ne sont pas axés uniquement sur des combats meurtriers. L'enquête et la découverte, ainsi que les secrets, sont développés dans cet univers. Oméga vous offre une large palette d'interprétation et d'aventures.

L'arrivée des Omégas marque un tournant décisif dans l'avenir des Firmes. Mais celui-ci pourrait bien être assombri par l'émergence de perturbations internes : la déviance et la dissidence.

MODULARITÉ

L'immense variété des missions des Omégas sur le terrain ont entraîné les MEA à repenser leur philosophie, notamment sur la sur-spécialisation de leurs unités. Les Omégas ont été pensés « modulaire », c'est-à-dire capable de se spécialiser en fonction de la situation ou de rester généraliste pour parer à toute éventualité. Cette modularisation provient directement de leur châssis, leur permettant de prendre à peu près

n'importe quelle forme, se fondre dans le décor et bénéficier d'avantages techniques et technologiques pour réussir leur mission.

INTERPRÉTER VOTRE PERSONNAGE

Entrer dans les circuits d'un synthétique n'implique pas de stéréotypes, ouvre à la créativité, mais nécessite une connaissance du monde et des Firmes.

VOTRE INTERPRÉTATION PERSONNELLE

Les synthétiques sont des machines très évoluées, en effet les Omégas ont un développement cognitif impressionnant. Ils sont capables de simuler les sentiments et les caractères humains avec une grande précision. Aussi, s'empêcher d'interpréter un rôle haut en couleur et se borner à des oui et des non comme un robot du 20^e siècle est à proscrire.

Votre personnage est doté d'un simulateur de personnalité et d'une grande intelligence. Aussi, permettez-vous d'interpréter son rôle comme s'il s'agissait d'un humain tout à fait normal. Vous pouvez user de finesse, de jeux de mots, de psychologie et d'autorité, pour ne citer que ces traits de caractères humains.

Mieux, vous êtes tous les caractères humains en même temps. Vous n'êtes donc pas limité à l'interprétation d'un seul et même personnage. Vous pouvez interpréter plusieurs personnalités lors d'une partie.

Exemple :

- Début de scénario : rencontre avec des organiques soumis : vous êtes autoritaire et sadique.
- Milieu de scénario : face aux Ziils, connus pour leur amour de la nature : vous passez pour un agneau écologiste des plus convaincu.
- Fin de scénario : vous révélez votre identité : vous devenez un déséquilibré jubilatoire.

Attention cependant à ne pas prendre vos interlocuteurs pour des caissons anti-grav. Si vous changez de personnalité, il se peut que vous soyez soumis à des tests ayant pour but de déceler votre tromperie.

Devez-vous être extrêmement froid, dépourvu de tous sentiments ?

Si vous le voulez, vous pouvez agir ainsi, mais vous savez que ce n'est pas bon pour les relations commerciales et pour la réussite de vos missions d'infiltrations. Lorsqu'il s'agit de faire parler le plasma, votre comportement et vos relations ne seront pas critiquées. Mais lorsqu'il s'agit de comprendre et négocier, vous devez composer et comprendre les organiques (même si vous aimez les voir souffrir).

Vous dans la société des synthétiques

La société des synthétiques est régie, comme chez les organiques, par des codes sociaux. Ils sont cependant différents des codes des organismes vivants.

Le chapitre « La société des Mécaniques », dans la section Univers de Jeu de ce livre décline les codes sociaux entre machines. Ceux-ci peuvent se résumer à une dévotion totale à la MEA, un asservissement des Robots inférieurs ainsi que des organiques et à une concurrence directe avec les autres synthétiques (Alpha, Sigma, Oméga et Psi).

LA FIRME GUIDE VOTRE CODE DE CONDUITE

Chaque Firme a un code de conduite propre. En voici les détails (que vous pourrez retrouver dans la description des Firmes) :

Cyberlife

- Ouverture
- Analyse
- Concertation
- Ne pas détruire le vivant
- Découvrir de nouvelles formes de vie
- Préserver l'unité des robots de la Firme

Earth shield

- Stratégique
- Corporatiste
- Combative
- Versatile
- Indépendance

Future Technologies

- Autoritaire
- Destructeur
- Communicant
- Pragmatique
- Faux semblants

Hégémon Industries

- Patriotique
- Respect de la hiérarchie
- Héroïsme
- Culture du secret
- Autoritarisme

Propheta Incorporated

- Acquérir de l'information
- Prédire l'avenir
- Maintenir le secret sur ce qu'elle est
- Convaincre les autres d'agir
- Semer le trouble dans les relations

A QUOI PENSEZ-VOUS ?

Vous êtes une unité d'élite forgée pour partir en mission, donc votre motivation première est de remplir vos objectifs.

Au sein de la société des synthétiques, vous pouvez poursuivre des objectifs de carrière. Vous aurez l'occasion de vous démarquer au sein de la Firme et gravir des échelons pour acquérir de nouvelles prérogatives.

Vous pouvez être aussi un patriote, une unité qui défend les intérêts de la Firme à tout prix.

Un but motive tous les synthétiques : la performance. Ils sont construits pour cela. Même dans leurs moments de détente, ils entretiennent cette idée.

Votre unité peut souhaiter verser dans la dissidence ou la déviance. Ces idées vous feront progressivement sortir de la société des synthétiques, pour finalement en être chassé ou détruit pour vos idées.

Le sel de la dissidence et de la déviance

Le carcan des Firmes pourra parfois vous paraître lourd à porter. C'est dans ces moments que vos bugs et erreurs systèmes se rappelleront à vous. Vous douterez peut-être du bien fondé de vos missions, des Firmes, de la MEA. Arrivé à ce stade, vous serez

considéré comme dissident ou déviant. Les premiers sont recherchés par la Firme pour leurs piratages et leurs hacking, les seconds pour s'être alliés aux créatures organiques.

Avant d'en arriver à ces extrêmes, votre personnage rencontrera différents moments lors des aventures qui seront susceptibles de faire varier son intégrité informatique. Pas d'inquiétude, ces légères interférences peuvent être aisément « soignées » par les Psis, ces unités spécialisées dans la reprogrammation.

Il n'empêche que quelques petites déformations de programme pourraient influencer l'interprétation de votre personnage, sans que celui-ci ne sombre dans un statut irréversiblement considéré comme « à détruire ».

C'est à chaque joueur de décider de sa part de dissidence ou de déviance, de prendre les risques qu'il souhaite. A moins que Matrice ne plonge ses joueurs de force dans cette tendance. Les créateurs d'Oméga déclinent toute responsabilité dans ce cas.

Relations aux organiques ?

La relation de votre personnage aux organiques est principalement guidée par l'appartenance de celui-ci à une Firme, mais vous pouvez moduler. Si vous faites ainsi, accordez-vous avec Matrice pour expliquer ce choix.

Cyberlife est tolérant envers les organiques, alors que Future Technologies est complètement anti organiques. Hégémon Industries et Propheta Incorporated se méfient des créatures, tandis qu'Earth Shield traite avec les différentes races tout en s'en méfiant.

Ces idées peuvent fluctuer selon les scénarios, mais surtout suivant le passé du synthétique. Les relations organiques/synthétiques sont hostiles, mais un synthétique peut « ressentir » le besoin de changer d'idée (ou plutôt reconsidérer son échelle de valeur). S'il a été sauvé par des organiques ou au contraire a failli être annihilé, il deviendra pro ou anti organiques.

Qu'est-ce qui vous rend fou ?

L'énergie et le minéral sont des biens qui excitent votre subconscient cybernétique. La simple idée de posséder ces éléments vous rend puissant et fier. Vous êtes programmé pour assurer la survie des synthétiques, ces éléments sont fondamentaux pour atteindre ce but premier.

Si vous deviez répondre à cette question à un degré tout autre ; qu'est-ce qui vous irrite le plus ? Votre réponse serait sans doute : être dominé par les organiques et perdre le contrôle de la Galaxie (la Voie lactée).

Comment vous détendez-vous, vous amusez-vous ?

Pour les observateurs organiques les synthétiques ne connaissent pas de sentiments et ne peuvent donc pas connaître l'amusement et la relaxation.

Pourtant, les unités mécaniques s'adonnent à de s'activités relaxantes et amusantes.

La première activité est la recherche de la performance à l'extrême. Les synthétiques se branchent à des machines, pour résoudre le plus d'énigmes en une minute, ou à des jeux vidéo axés sur la performance des circuits de ses joueurs. Il existe des concours entre unités, voire entre Firmes, qui sont valorisés par les MEA. Il semble que ces rencontres renforcent la combativité des unités sans les amoindrir.

Les combats d'arène sont aussi fréquents. Ils opposent différents synthétiques pour le plaisir des diodes de leurs congénères. Là encore, la performance est valorisée.

Outre ces activités combatives, les synthétiques aiment se relaxer dans des bains de gels énergétiques mêlés à des poussières de minerais et des nanites réparatrices. C'est bon pour les pulsions électriques et ça entretient les circuits !

Une relation aux organiques ambivalente

En termes d'amusement, les synthétiques entretiennent deux visions opposées.

La plupart des synthétiques, à part ceux de Cyberlife, se plaisent à observer des sévices et tortures sur des organiques. Il s'agit parfois de plaisir, mais surtout de curiosité. Regarder des images de destruction du vivant peut être aussi relaxant, puisque l'unité est rassurée sur la domination des synthétiques sur le vivant.

La seconde manière de se divertir au contact du vivant est plus secrète car interdite par les MEA. Il s'agit cette fois de ressentir des sentiments humains ou organiques, de se plonger dans l'âme de ces créatures afin de les comprendre. Cette pratique est dangereuse car elle peut accentuer votre déviance, vous faire comprendre ce que les organiques ont au fond d'eux. Il n'y a pas à dire, cette expérience est exaltante, mais frustrante et addictive. Pourquoi ? En termes de ressenti, les organiques sont tout de même mille fois plus forts que les synthétiques. Ça en est même énervant, d'où l'interdiction qui modère cette découverte !

