

Techno

Comme les humains sont prévisibles et étranges. Tous concentrés sur leurs émotions et non sur leur entourage. La technologie a connu une grande évolution depuis ces dernières années. Plusieurs maladies ont été guéries, de nouveaux médicaments ont été développés à des vitesses fulgurantes. Tout ça à cause de ces petits artefacts Aliens qui ont su changer toute notre histoire. Les voitures sont maintenant, écoresponsables, les appareils électroniques sont dignes de films de science-fiction et même la pollution n'est plus rendue un problème ! Nous sommes dans une Utopie où la vie est paradisiaque. Si on fait exception des Extraterrestres qui essayent de nous soumettre en esclavage ou de nous tuer, la vie n'est pas si mal. Ah j'oubliais ! Des robots ont été développés pour satisfaire les besoins humains ! Autant pour protéger, travailler que pour les plaisirs qui se cachent sous les couvertures. Pas que j'ai déjà utilisé ça, mais c'est ce que j'ai entendu. Certains humains ont des augmentations physiques technologiques qui les ont rendus Super Humains comme avoir une super force, courir rapidement, voler et lancer des boules de feu. C'est fou à quel point la technologie est belle et sans limite maintenant.

- Carter

Groupes

La Collective

Il s'agit d'un groupe radical qui cherche à toujours améliorer leur condition et qui recherche la perfection, quitte à n'avoir plus de traces humaines, pour se faire remplacer des morceaux avec le meilleur ce que qui peut se trouver. Dans la dernière décennie, plusieurs individus ont fait appel à des technologies novatrices qui les ont dotés de capacités uniques pour gagner le titre de super-héros ou super-vilain. Les expériences de la Collective tournent régulièrement mal, par exemple celle d'Adam, le premier androïde ayant par lui-même fui l'organisation ou le super-vilain appelé Oeil Noir agissant aujourd'hui comme tueur à gages de personnalités connues et vivant dans la clandestinité. Ces échecs n'empêchent pas la Collective de continuer leurs activités visant à atteindre la perfection en créant un véritable surhomme. Leurs méthodes restent discutables et profondément anti Hippocrate, mais leurs résultats peuvent être étonnants et mettent à la portée de tous (enfin, de tous ceux qui ont les moyens) des superpouvoirs autrefois réservés aux Évolués et aux Mages. La Collective possède également des compagnies à travers le monde qui rendent disponibles aux consommateurs des technologies de toutes sortes allant d'un téléphone intelligent jusqu'aux robots humanoïdes. Un conseil d'administration régit le fonctionnement de la Collective avec un président et un Vice-président à la tête. Présentement il s'agit de Peter Cooper supporté par Dana Desrosiers.

l'Apothéose

Il s'agit d'un culte religieux qui veut favoriser une utopie entre l'homme et la machine pour faire avancer la prochaine étape de l'évolution de la race humaine. Dans les faits, on parle d'une organisation technoreligieuse qui voue un culte à la Grande Machine et se considère

comme ses prophètes. Les membres portent des titres religieux et s'adonnent à des messes technocratiques et des expériences de toutes sortes. Les personnes portant le plus d'implants sont vues comme les plus illuminées et proches de la Grande Machine. L'organisation elle-même copie le fonctionnement d'un mécanisme dont les membres sont des parties ou des engrenages. Le groupe recrute quiconque a la foi et le talent pour en faire partie et en recevoir les apprentissages. Présentement, le groupe est dirigé par le Grand Pape Machiniste Honorius et son Conseil de Cardinaux. L'Apothéose, tel un organisme religieux digne de ce nom, participe à des oeuvres caritatives et propose des modifications à rabais aux plus démunis.

Crash Override

Tirant son nom d'un film populaire des années 90 appelé Hackers, Crash Override est une organisation mondiale des accros de la réalité virtuelle de tout genre (voir. Monde virtuel). La plupart des membres sont des hackers talentueux, mais n'importe qui peut s'essayer en se trouvant un mentor parmi les anciens. Le groupe n'a pas d'organisation fixe et le respect et le pouvoir s'y gagnent par la méritocratie par rapport aux capacités en informatique. Crash Override n'est pas politisé en tant que tel, mais comporte des sous-groupes qui le sont, comme le fameux Anonymus qui se spécialise dans la justice sociale de tous genres. Le groupe revendique la libre circulation de l'information et la liberté dans une sorte « d'anarchie honnête ».

Leurs principales activités consistent en la création d'espaces de discussion et de jeux virtuels où chacun peut vivre des expériences uniques et passer des épreuves pouvant prouver leur supériorité et devenir une véritable vedette du web. Certains s'adonnent également à des activités commerciales moyennant des crédits virtuels.

Carlson Corp

Carlson Corp est une multinationale se spécialisant dans la pharmacie et des modifications biologiques sur le corps humain. Crash Override les surnomme régulièrement Umbrella Corporation faisant référence à un jeu populaire de zombies. En effet, les activités de Carlson Corp sont du moins mystérieuses et tenues dans le plus grand secret professionnel. Cela dit, ils ont fait leur place dans la société en développant plusieurs vaccins et médicaments rendant inoffensives la plupart des maladies qui ont été des fléaux de l'humanité des centaines d'années durant. De ce qu'on sait de Carlson Corp, ils sont organisés comme un énorme laboratoire privé doublé d'un équivalent d'université qui y est associé. Plusieurs tests sont nécessaires pour avoir une chance de joindre ce groupe ainsi que des accomplissements scientifiques et un directeur de recherche faisant déjà partie de l'organisation. Par contre, monsieur-madame tout le monde peuvent se faire engager pour des tests cliniques moyennant une solde rémunération.

Conclusion

Les technos sont de loin les mieux vus par la société en comparaison avec les Mages et les Évolués. Les humains sont habitués à faire confiance à la science et leurs pouvoirs sont en quelque sorte explicables pour eux, ce qui est irrationnellement tranquilisant. Sans oublier que Carter et ses acolytes ont donné un support considérable aux humains lors des attaques des Aliens. Ce qui est moins rassurant, c'est que plusieurs technos ont été en contact avec des extraterrestres. Des conspirationnistes parlent des alliances secrètes formées avec des Aliens dans le but de profiter de leurs avancées technologiques ce qui expliquerait les horizons inimaginables autrefois atteints aujourd'hui par la science en quelques années seulement. Qui sait...?

Monde virtuel

Le monde virtuel est un espace semi-ordonné qui réside dans le monde informatique et quantique. Contrairement à d'autres plans plus sauvages qui peuvent s'y trouver, le monde virtuel a été créé par les humains, leurs interactions et l'importance qu'Internet a pris dans leur vie. Un peu à la manière des entités des mondes célestes et infernaux, le monde virtuel est une création de l'humanité qui étrangement a pris du pouvoir sur son créateur. Le monde virtuel existe en arrière des écrans de tous les ordinateurs, mais seuls certains initiés peuvent y accéder physiquement ou à distance.

Le moyen le plus répandu pour accéder au monde virtuel est par le biais des technologies (utilisées surtout par des technos), soit se connecter physiquement sur le réseau et y projeter son esprit.

Le monde virtuel est pluridimensionnel et s'y trouvent des dangers pouvant être fatals aux utilisateurs mal préparés. Y recevoir des dommages et même se faire tuer peut avoir des répercussions graves sur l'état mental et physique des personnes concernées. Par exemple, une personne se faisant transporter par des moyens technologiques et qui meurt dans le monde virtuel revient à elle-même avec des dommages au cerveau considérables pouvant aller jusqu'à un coma indéfini. Une personne usant la projection astrale insuffisamment préparée pourrait voir son fil d'argent reliant son âme à son corps se faire couper et n'avoir qu'un laps de temps très court pour réintégrer son corps avant qu'il ne subisse une mort clinique et que son âme soit perdue à jamais. Finalement, un évolué se trouvant physiquement dans le monde virtuel et se faisant détruire subit une mort réelle.

Malgré les dangers, le monde virtuel reste une place de prédilection pour les non-conformes technos qui peuvent y bâtir des royaumes, des pages, des forums de discussion et chats divers, s'en servent pour dissimuler de l'information, cacher des gens et des objets et plus encore. Le monde virtuel n'a pas de limite autre que l'imagination humaine et les capacités informatiques des utilisateurs.

Grumpy Room

Il s'agit d'un forum virtuel se trouvant à la frontière du web de surface et du web profond qui prend l'apparence d'un club branché très prisé par les utilisateurs. Les prises de contact, des échanges et plusieurs jeux y prennent place, c'est l'endroit le plus recommandé pour les débutants pour commencer à comprendre le monde virtuel. Des annonces classées y sont également affichées pour toutes sortes de nouvelles, offres et demandes. La mascotte du bar est le Grumpy Cat et c'est le plus accessible de tous les royaumes du monde virtuel.

Le web de surface

C'est l'Internet tel qu'on le connaît organisé avec des sites contenant des informations diverses et permettant aux gens d'échanger. C'est la première couche la plus accessible du monde virtuel. Il est pratique pour rechercher des contenus spécifiques, partager de nouvelles mondaines ou rester en contact avec des gens. Il contient également plein de jeux en ligne auxquels des utilisateurs sont invités à participer pour le plaisir, la compétition ou pour gagner des crédits – la monnaie couramment utilisée dans le monde virtuel pour se procurer toutes sortes d'objets virtuels et de services.

Le web profond

Accessible que par des détours contenant des mots de passe connus des initiés, le web profond comprend plusieurs bulles de la réalité virtuelle créant des micro-espaces secrets

(ou pas, dépendamment des intentions des utilisateurs) de toutes sortes. Il n'y a pas de limite ni de censure, tout le monde est libre de façonner sa propre réalité s'il en est capable. Les véritables réunions technos se passent surtout là, des expéditions dans certains royaumes sont parfois organisées avec des objectifs divers.

Le web corrompu

La partie la moins plaisante du monde virtuel est le web corrompu caché dans les bulles de réalité du web profond. S'y aventurer est aux risques et périls des aventuriers. Il n'y a pas de règles ni de web étiquette et absolument tout à quoi on peut penser peut s'y retrouver. Vous voulez manger quelqu'un dans la réalité? Vous trouverez certainement une annonce de quelqu'un qui veut se faire manger. Vous voulez voir quelqu'un se faire torturer en direct ? Le web corrompu a certainement quelque chose pour vous satisfaire. Des Redrooms de snuff? Pas de problème, il faut juste connaître les bons passages. Les technos antihéros se créent souvent des rassemblements dans le web corrompu puisque la seule règle qui y tient c'est qu'il n'y a pas de règles.