

Riptide : Présentations

Cette aide de jeu concerne principalement l'AlterCulture du Riptide, et en périphérie celle du Reef. Toutes les deux se chargent d'occuper les mers autour du continent américain, et toutes les deux ont une cybernétique qui touche à la manipulation ADN. Nous nous placerons donc dans l'axe où ces deux AlterCultures auraient pu n'en faire qu'une si les mêmes et les objectifs de leurs dirigeants n'avaient pas divergé.

Certaines propositions techniques vont à l'encontre des règles proposées par Cyberpunk 203X. A vous de voir si elles vous intéressent suffisamment pour que vous ayez envie de les adapter. Je ne propose pas une réinterprétation complète des bioforms.

Racines nippones

Le Japon a été marqué par son histoire traditionnelle, peut-être plus encore que l'Occident avec son Moyen-Âge. S'il est l'une des premières nations à maîtriser les gratte-ciels les plus modernes du monde, le pays du soleil levant a été aussi un modèle dans l'intégration des traditions ancestrales au sein de la vie moderne. Évidemment, l'ancien système corporatiste avec l'exigence d'un dévouement absolu et d'une obéissance parfois aveugle fait partie de ce que le Japon a apporté à l'Amérique. Mais ce serait injuste de ne pas évoquer également leurs réflexions visionnaires sur la maîtrise de l'espace urbain et sur la réintégration de la nature dans celui-ci. Les Japonais ont été les premiers à développer des forêts sur la mer, à inventer des serres qui mêlent flore

et habitations communautaires, ou encore à faire des jardins sur les toits.

Quand on évoque les Cités flottantes du Kanto, nous sommes forcés de penser à l'omniprésence de la culture japonaise qui a perduré malgré les épreuves. C'est-à-dire le savoir-vivre en communauté, l'organisation, l'obéissance et la réflexion sur la survie de la communauté avant les intérêts propres. L'AlterCulture du Riptide est présentée comme pacifiste, et sous cet angle elle n'aurait peut-être pas la force et l'intérêt pour faire front aux autres AlterCultures. Peut-être que l'obéissance aveugle et le travail de fourmi des Drifters au quotidien pour s'assurer de la pérennité de leurs cités flottantes peut laisser penser qu'ils ne sont pas offensifs. Néanmoins, cette aide de jeu vous amène à considérer la non-violence des Drifters comme le rire poli d'un Japonais qui traduit son sentiment de gêne face à votre comportement inadapté. Le Riptide a des objectifs précis en pénétrant dans les Intégrants, que nous verrons plus bas.

Aujourd'hui, les Cités flottantes ne sont plus ballottées par les vents marins. Elles ont de nombreux contacts avec la Terre, et accueillent leur lot d'émigrants. Les traditions japonaises se sont effacées au profit des nouveaux mêmes et des nouvelles habitudes du Riptide. Mais les anciens de cette AlterCulture n'oublient pas leur passé, leurs racines. Comme les Japonais vis-à-vis de leur histoire.

L'ingérence corporatiste

Le livre de base (pas plus que Edgerunners) n'évoque le lien entre une AlterCulture et une mégacorp. Si on attribue souvent un personnage japonais à l'AlterCulture Desnai, alors qu'ils ont à peu près autant de chances de venir des Cités flottantes, le parallèle continue si l'on compare ce que doivent les deux AlterCultures aux corporations en général, et à une corporation fondatrice en particulière. Et si Disney régnait en maître sur les parcs, Biotechnica a connu également un succès sans équivalent avec le CHOOH2. Elle était une mégacorp majeure, et s'est maintenue à la pointe des découvertes jusqu'à présent. Le rapprochement entre Biotechnica, plutôt d'esprit occidental, et les cités flottantes du Kanto, a sûrement sauvé ses habitants d'un sort funeste, mais les a néanmoins désigné de fait pour devenir les cobayes consentants d'une Néo-corporation. Encore que Biotechnica est décrite comme une corporation respectable, ce qu'on peut sous-entendre comme ne penchant pas trop du côté des manœuvres mafieuses caractéristiques du genre. Vous trouverez page 94 du livre de base le méta-personnage Biotechnica. Les objectifs du cerveau et des deux mains nous projettent directement dans le pourquoi des Bioforms. L'objectif de Nicolo Loggaglia s'apparente à celui d'un demiurge, qui, aux manettes de l'ADN des espèces vivantes, crée de nouvelles espèces pour remplacer les anciennes. Et si Biotechnica avait approché Neptune plutôt que le Kanto ? Après tout, les bioforms sont des tentatives de créer des espèces mutantes expertes pour certaines tâches. Le même et l'envie du Reef de devenir les homo superior n'aurait-il pas mieux collé aux expérimentations

d'une Néo-corporation ? D'autant que Michiko Sung-Loggaglia souhaitait créer une «nouvelle forme de vie humaine de remplacement».

Le rapprochement des deux cybertechnologies basées sur la manipulation ADN s'est faite. Michiko ne pouvait pas ignorer le potentiel des transformés pour ses projets. Les capacités animales dont les bioforms marins furent dotés pouvaient également servir de base pour des transformés. A la question du comment, je laisse chaque MJ en décider, même si je propose quelques pistes plus loin.

Néanmoins, Richie Storm avait déjà ses entrées dans le milieu corporatiste, d'excellentes entrées même. Des entrées qui n'avaient pas envie d'avoir les chercheurs de Biotechnica sur le dos. De leur côté, les dirigeants de Biotechnica sont tous millionnaires, et cette richesse leur permet d'éviter les accords compliqués quand on peut. Les membres du Reef auraient certainement fait de meilleurs sujets d'expérience pour la Néo-Corporation, mais l'obéissance, la discipline et les idéaux étaient précisément ce dont Biotechnica avait besoin. En vérité, la matière scientifique et les vertus écologiques ont souvent progressé de pair avec le sang et la rébellion. Du siècle des Lumières aux militants de Greenpeace, les individus éclairés ont souvent fait progresser leurs idées révolutionnaires par la force ou le terrorisme. Et l'esprit honorable et sacrificable des japonais est finalement parfait pour ce rôle.

Objectifs du Riptide

Les japonais en général, et la communauté du Kanto en particulier, s'est habituée au manque de place pour vivre, presque comme un réflexe. Néanmoins, les désirs

expansionnistes des asiatiques sont soutenus par un besoin de conquérir de la terre habitable. Certes, l'habitat typique d'un Drifter est folklorique pour certains, fonctionnel pour d'autres, mais en tous les cas il n'a rien d'un idéal. Les Cités flottantes accostent pour créer des bases solides sur Terre, qui pourront dans un premier temps abaisser le taux de population de leurs cités, et ensuite créer des générations colonisatrices d'un nouveau sol. Evidemment, ce mouvement est inconscient, du moins chez les Drifters.

Les Integrants s'étendent à perte de vue. Ils pourraient surement loger toutes les cités flottantes. Seulement voilà, pas question pour le Riptide de se satisfaire d'architectes décérébrés et automatiques : l'AlterCulture a besoin/envie de réintégrer la Nature dans les Integrants. En gros, deux possibilités : reprogrammer les nano-constructeurs ou les empêcher d'agir.

Biotechnica a son rôle à jouer dans le plan du Riptide pour reconquérir la californie. S'ils ne sont pas experts de la miniaturisation, ils ont les moyens industriels de les étudier ou de les modifier. Et en tant que Néo-Corpo, ils peuvent passer des deals avec leurs pairs pour avoir des accords logistiques. A vrai dire, il y a beaucoup d'opposants tacites aux nano-constructeurs : le gouvernement, le Desnaï, tous ceux qui sont pour la propriété foncière et la plupart des Néo-corpos pour qui la réattribution anarchique des bâtiments n'est pas bonne pour les affaires. Les principaux défenseurs de ces Integrants mutants sont les enfants de la ville, les Edgerunners. Et ça tombe super bien, parce qu'ils n'aiment ni les Desnaï, ni les corpos, ni le gouvernement. Bien que le Rolling State ne fréquente guère les cités flottantes, ils revendiquent l'absence de propriété foncière, et se heurtent en cela à l'objectif du Rip de

recréer des logements individuels à taille humaine.

Réintégrer la nature dans la ville, la belle affaire. Les drifters y voient la possibilité de vivre en ville avec leurs Compagnons, et de réintroduire les espèces disparues ou menacées. Ils sont farouchement opposés à la nourriture synthétique, et ont pour le moment un régime alimentaire assez proche des Reefers, le temps de récréer des espaces de culture à l'intérieur des villes. Ouais, des potagers en plein High City, choomba. Et des petits habitants au milieu des arbres, comme les singes dans les anciens zoos.

Les Chefs de meute

Le Riptide a ses mouvements internes, comme les autres AlterCultures. L'un d'eux est né quand les rapports entre le Reef et le Riptide se sont détériorés. John Neptune avait partagé un temps ses recherches, les Bioforms marins lui étaient utiles pour mettre au point ses propres transforms. A cette époque, les deux Altercultures fonctionnaient quasiment sur les mêmes mêmes, et autour du même leitmotiv : la survie de l'espèce humaine. Les NéoCorpos, respectivement OTEC et Biotechnica, n'avaient en revanche pas du tout la même vision de l'avenir. Les mêmes qu'ils firent passer auprès des leurs s'infiltrèrent chez les Reefers et les Drifters, et après une rapide KultureKampf les deux AlterCultures avaient pris leurs marques.

Les dresseurs de Compagnons sont en passe de créer une nouvelle AlterCulture, reprenant le meilleur de leurs deux cultures de tutelle. Ils continuent la KultureKampf dans un seul but : s'approprier la cybertech des Transforms. Pour ces dresseurs marginaux, diriger des compagnons par des ordres n'est pas suffisant, il

faut devenir l'un d'eux, prendre leur forme et chevaucher à leurs côtés. Les chefs de meute expérimentent généralement un seul type de transform, développé pour le type de Bioforms qu'ils commandent. Généralement, ils abhorrent les bioforms trop génétiquement modifiés et s'identifient aux animaux qui jadis vivaient avec les hommes. Leurs transforms, parfois assez instables du fait de leur caractère expérimental, en font des garous, des individus pouvant passer très rapidement en homme-fauve, en homme-loup, en homme-insecte, en homme-rat...

Le Riptide tente d'identifier ces renégats qui les amène chaque jour un peu plus en conflit ouvert avec le Reef. Ces derniers émigrent principalement sur la terre ferme, ne revenant dans les Cités que pour voir leurs contacts et leur famille. S'ils sont généralement suffisamment solitaires pour se satisfaire de la compagnie de leur «meute», ils se connaissent et agissent de manière soudée.

Communication invisible

Les compagnons, c'est comme les enfants, c'est sympa tant qu'ils obéissent. Les dresseurs (non renégats bien sûr) et Biotechnica ont travaillé main dans la main pour développer un langage non-verbal entre le Compagnon et son Maître. Personnellement, je n'utilise pas les enzymes de Contrôle, que je trouve un peu trop too much technologiquement. Si vous trouviez que les bioforms ne faisaient pas très cyber, voilà une idée qui devrait vous plaire. Peu après la naissance du Compagnon, on fait des prélèvements de tissus sur l'animal, qu'on va ensuite placer dans un CHECK (Commo Hormonal Endo-Cutané modèle K).

Celui-ci est en connexion directe avec l'organisme du maître. Au début, le corps étranger est rejeté par l'organisme. La cybernétique communique avec le système immunitaire, et analyse les réactions à l'origine du rejet. Le module symbiote est là pour créer une interface corporelle entre le dresseur et les tissus du Compagnon. Le temps d'adaptation est similaire à celui de l'acquisition d'une puce +1 pour les Outils, +2 pour les Aides, et +3 pour les Compagnons. Une fois que le CHECK n'est plus rejeté, il est récupéré par les biomécanistes pour créer des cyberdiffuseurs hormonaux liés à votre compagnon. Par commodité, ils sont souvent implantés dans un poignet ou dans le palais, mais le dresseur peut choisir tout à fait son emplacement dans son corps, tant que ce dernier est à l'air libre. A l'instar d'un lecteur de puce, les diffuseurs hormonaux peuvent contenir des mémoires pour plusieurs compagnons. En revanche, le dresseur ne peut pas faire les réglages lui-même. Cet outil cybernétique permet de relâcher dans l'air des hormones qui donneront des indications aux compagnons. Le dresseur n'a pas la possibilité de donner des ordres complexes par cette méthode, mais intimer la peur, le repli, l'adrénaline et la fureur, et ainsi de suite.

Le dresseur doit développer une compétence spéciale de symbiote, identique dans la logique à la fonction de Connexion pour la méchaprésence (p210). De plus, le Compagnon développe une dépendance très rapide à ce système, au point de ne plus obéir qu'à son maître, voire de ne pas lui obéir si par un mauvais accident il ne pouvait plus faire marcher ses diffuseurs.

Les Compagnons qui sont « accordés » avec leur Maître sont

joués par le joueur. Le Dresseur peut bien sûr avoir d'autres compagnons pour lesquels il n'a pas encore utilisé le CHIC : dans ce cas, ces derniers continuent à être joués par le maître de jeu comme avant. Peu de dresseurs ont assez de Giri pour avoir beaucoup de compagnons obéissant à ses hormones.

Catégories modifiées

Qu'on soit franc tout de suite, je trouve ridicule d'avoir une créature qui serve d'ouvre-boîte, ou un serpent qui serve de fermeture-éclair. Si vous souhaitez rester dans un esprit «cyber», vous feriez mieux de revoir les catégories proposées par les règles de base.

Je vous propose donc de garder les mêmes dénominations (Outils, Aides, et Protecteurs), mais pour désigner les membres des trois règnes naturels : minéral, végétal et animal.

Pour les protecteurs rien ne change, ce sont toujours des animaux existants, génétiquement modifiés et améliorés par de la cybernétique de pointe.

Pour les Outils, ce sont des minéraux capables de communication très limitée. Le dresseur ne peut pas leur donner d'ordre autrement que par un diffuseur, et il ne s'agit pas d'hormones mais de poussière minérale. Beaucoup de Drifters les utilisent pour signer leur matériel, leurs serrures ou leurs possessions, et s'assurer qu'aucun autre ne pourra les utiliser. Certains Outils ne sont pas conditionnés pour recevoir des ordres, mais accomplissent des tâches en relation avec leur environnement : filtrage de l'eau, récupération de particules métalliques, etc...

Pour les Aides, il s'agit de plante qui ont une capacité de réaction par rapport à leur environnement. Une plante carnivore gigantesque peut servir de chien de garde, des lianes peuvent servir à accéder à certaines

parties d'une maison, ou une plante en pot se chargera de stocker dans une mémoire végétale des informations sur les visiteurs d'un lieu. La restructuration ADN a bien sûr ses limites sur les plantes, et c'est là que des modules cybernétiques spécialement conçues pour les plantes entrent en jeu. On peut alors utiliser des stimuli simples pour armer des systèmes explosifs ou déclencher une caméra de contrôle. Certains modules permettent aux Aides de chanter ou danser, mais le nombre de Giri qu'il faut pour arriver à avoir ce type d'aides ne les rendent accessibles qu'à une élite du Riptide déjà entourée de très nombreux compagnons.

Ce découpage n'est pas compatible avec les règles pour la cybertech du Riptide, protecteurs exceptés. A vous de faire votre propre mixture comme je fais la mienne, en gardant en tête que dans Cyberpunk, ça reste la cybernétique (interaction entre le corps et le métal ou un autre corps étranger) qui doit être mis en avant, et pas la protoculture magique à partir de laquelle des animaux se formeraient dans une pâte universelle... Du moins c'est ma vision. L'introduction des minéraux et des plantes passe bien dans la présentation que je vous ai faite du Riptide, souhaitant une nature réintégrée dans la technologie. Pour le reste, c'est à vous de choisir ce que vous voulez faire de cette Alterculture, mais ce serait dommage de ne pas l'utiliser !

Crédits

Aide de jeu pour Cyberpunk 203X (Talsorian/Oriflam) hébergé sur www.sden.org.

Ecrite et mise en page par François-Xavier "FX" Guillois

<fxguillois@gmail.com>