

# Aide pour la première séance

## A) Questions générales

1. Quand se déroulent les événements de *The Sprawl* ?
2. De quel niveau de technologie parle-t-on ?
3. Les personnages sont-ils amis ? Ont-ils des ennemis ?
4. Qui sommes-nous en tant qu'équipe ?
5. Comment contacte-t-on les PJ pour les missions ?

## B) La ville

1. De quelle ville s'agit-il ?
  - Tokyo (avec son hyper-technologie et ses robots et IA – pénurie de logement)
  - Moscou (avec son nihilisme et son individualisme – pénurie ?)
  - Paris (avec ses corporations omniprésentes – pénurie d'air sain)
  - New York (multiculturelle – pénurie de nourriture)
  - Ville de la péninsule arabe (avec ses hyper-commerces – pénurie d'eau)
  - Hong Kong (avec ses mafias – pénurie ?)
  - Autre
2. Comment y vit-on ? Quelle est l'étendue de la ville ? Organisation géographique, administrative ? Quelles sont les zones importantes de la ville ?
3. Comment s'y déplace-t-on ? Que mange le quidam ? Comment vit-il ? Quelle est sa journée type ? Où les personnages travaillent-ils ? Où sortent-ils le soir ? Qui sont les personnes importantes de ces endroits ?
4. Qu'est-ce qui ne fait pas l'objet de transactions financières ?
5. Quel est le « modèle parfait du bonheur » pour cette société ? Quelles sont les émotions qui dominent la société ?

## C) Définir les Corporations

Les secteurs commerciaux possibles des corporations :

- Biens de consommation (marchandises)
- Biotechnologie (cybertechnologie, pharmaceutique)
- Électronique (informatique, robotique, matériel)
- Finances (banque, assurance, courtage, société de portefeuille)
- Gouvernement (national, régional, départemental, agences, ministères)
- Illégalité (cartel de la drogue, crime organisé)
- Industrie lourde (automobile, zéro g, fabrication)
- Matrice et télécommunications (informatique, sécurité et stockage de données,

- logiciel, opérations à distance)
- Médias (informations, divertissement, érotisme)
- Militaire (technologie, opérations, sécurité)
- Ressources naturelles (exploitation minière, carburants, agriculture, produits chimiques)
- Transport (opérations orbitales, traitement des déchets)

## D) Choisir son Livret de personnage (Nom et stats)

Il existe dix rôles basiques dans *The Sprawl*. Chacun en choisit un et prend ce Livret de personnage.

- Le FIXEUR connecte les gens avec du matériel, des boulots, des amis et des ennuis.
- Le HACKER sillonne les réseaux informatiques, s'emparant de tout ce que la mission demande, et parfois davantage.
- L'INFILTRÉ est l'expert des endroits sécurisés, toujours prêt à y faire de mauvais coups.
- Le LIMIER parcourt les rues pour y dénicher tout ce qui ou tous ceux qui ont besoin d'être trouvés.
- Le PILOTE branche son véhicule à son cerveau et décolle au sein d'un nuage de fumée et de drones.
- Le PROVOCATEUR souhaite changer le monde, un esprit après l'autre.
- Le REPORTER révèle la vérité et expose les coupables.
- Le SOLDAT planifie et exécute les missions dans les guerres corporatives.
- Le TECH est le maître pour tout ce qui touche au matériel : construire, réparer et détruire.
- Le TUEUR utilise la technologie de pointe pour commettre des actes de violence.

## E) Valeurs de la société

1. Jusqu'où la société est-elle sous surveillance ? Qui la surveille ? La contrôle ? Comment justifie-t-on de son identité ?
2. Comment s'organise la société du crime ?
3. Qui sont les rebelles ? Y a-t-il des mouvements politiques de résistance ? Y a-t-il un moyen de libre expression ? Exutoire démocratique ? Est-il efficace ?
4. IA, prothèses cybernétique, robot androïde : où en est la société ? Quels sont les tabous de la société sur la technologie ?
5. Les prothèses cybernétiques sont-elles bien acceptées ? Sont-elles courantes ? Relèguent-elles leur porteur dans une catégorie à part ?
6. Que pensent les différentes couches de la société de ces aspects sociaux ou technologiques ? Les employés de bureau, les cadres corpo, l'homme de la rue,

l'élite privilégiée ?

7. Quels aspects de la société ou de la technologie cyberpunk vous intéressent ? La vie dans la rue, les modes, la technologie omniprésente, la cybernétique, les substances chimiques, le pouvoir corporatif ?

## **F) Choisir sa cybernétique**

1. Pourquoi avez-vous ôté une partie de votre corps et l'avez-vous remplacée par de l'électronique ? (prothétique, contrainte, loyauté, enthousiasme, nécessité, addiction, génétique, carrière, idéologie, mémoire, militaire.)
2. Comment avez-vous eu les moyens de vous l'offrir ? Choisissez un moyen :
  - Vous avez économisé pour vous la payer par vous-même. Choisissez une étiquette à appliquer à cette pièce de cybernétique : +douloureux, +dégradation, +médiocre, +défaillant.
  - Quelqu'un d'autre l'a payée ; vous lui êtes redevable. Vous êtes +endetté. Choisissez à qui vous appartenez.
  - Vous avez fait un coup de pute à quelqu'un pour l'obtenir. Vous êtes +traqué. Décrivez qui vous avez trahi.

## **G) Manœuvres, matériel et historique**

1. Choisir ses Manœuvres de livret et son matériel
2. Qu'étaient-ils avant d'être des professionnels ? Quelles étaient leurs précédents jobs ?
3. Songez à l'historique de votre personnage. Sort-il de la rue ? A-t-il grandi au sein d'une arcologie corporative ? Évolue-t-il au sein des cercles médiatiques ? A-t-il été membre d'une force militaire ou paramilitaire quelconque ? Vous connaissez forcément des gens de votre ancienne vie que vous pouvez toujours aller voir en cas de besoin et que vous nommez et décrivez en jeu. Pour l'instant, rédigez une note succincte au sujet des cercles auxquels appartiennent ces contacts.

## **H) Le monde**

1. Comment les multinationales dirigent le monde ? Qu'en est-il des gouvernements et des états-nation ?
2. Qu'en est-il du reste du monde ? Autre conurbation ? Pays en voie de développement, exploité ? Organisation des états, inter-conurbation ?
3. Y a-t-il eu récemment des catastrophes naturelles, des conflits, des événements médiatiques majeurs ?
4. Y a-t-il des guerres, des conflits armées, des guerres civiles ?
5. Où est la nature ? Les animaux ?

## I) Choisir ses Directives

## J) Liens

Durant l'étape finale de la procédure de préparation, vous allez créer une série de liens professionnels entre les personnages.

1. Chaque joueur décrit et introduit son personnage auprès du groupe.
2. Chaque joueur raconte comment s'est passée une mission que son personnage a accomplie contre une des Corporations établies durant l'Étape 0. Décrivez le rôle de votre personnage dans ce job, et nommez la Corporation que vous avez affrontée. Votre personnage devrait avoir tenu le rôle principal durant cette mission, avoir été en charge de l'opération ou avoir fourni la compétence essentielle autour de laquelle toute la mission a tourné. C'est une opportunité pour se la raconter un peu.
3. Le MC crée un Compte à rebours pour cette Corporation. Si un Compte à rebours existe déjà, le MC l'avance.
4. Le joueur à votre gauche annonce si son personnage a participé à cette mission. Si tel est le cas, il gagne +1 Liens avec votre personnage. Le MC avance le Compte à rebours de cette Corporation.
5. En poursuivant le tour de table, chaque joueur vous dit si son personnage a été lui aussi impliqué et comment il l'a été. Si tel est le cas, il gagne +1 Liens avec votre personnage. Pour chaque personnage qui contribue à cette mission, le MC prend note de sa participation et avance d'un segment le Compte à rebours de la Corporation.