

Définir le Cadre

- Carte
- Continent / Pays / Ville
- Date
- Ce qu'est devenue la ville
- Population
- Architecture générale

- Situation géopolitique
- Organisation politique – Mode de Gouvernance
- Organisation judiciaire
- Organisation sociale / Religieux
- Style de vie

- Chrome et Niveau Technologique
 - Réseaux / Robotique / IA ?
 - Voiture volante ?
 - Espace ?
 - Energies (Nucléaire / Hydrogène / Eco-Energie)

- Quartiers spécifiques (n+1)

- Définir les Corporations (n+1)
 - Qu'est-ce qui rend le mode opératoire de cette Corporation spécifique, reconnaissable, et surtout haïssable ?
- Menaces ?
- Pègre ?

Les conurbations cyberpunk présentent des caractéristiques communes :

»» *Gigantisme* : des mégapoles démesurées présentant un paysage urbain infini et inhumain.

»» *Cosmopolite* : une myriade de cultures se côtoient, se mélangent ou se percutent.

»» *Punk* : la conurbation est le portrait des inégalités profondes divisant ses habitants, des tours de verres splendides dont le *penthouse* luxueux dispose d'une vue sur les bidonvilles où meurent chaque jour des centaines de nécessiteux.

»» *Technologique* : la vie de tous les jours est inséparable de la technologie avancée, que ce soit des publicités holographiques ciblées aux taxis automatiques volants.

Tout est souillé par l'argent, l'exploitation, le pouvoir et la violence. Si quelque chose peut avoir mal tourné, alors ça a mal tourné

Création des Personnages

- Choisir un livret de personnage
- Nommer et décrire son personnage
- Assigner ses stats (Rappel des règles)
- Choisir sa Cybernétique
- Choisir ses Manœuvres (Topo sur les Manœuvres de base & optionnelles)
- Choisir son matos (Topo sur les étiquettes)
- Réfléchir à son historique et au type de contacts : ce qu'il a perdu ; le prix de sa survie ; la violence qu'il a dû exercer ou subir ; ses regrets ; ses dettes ; son lien éventuel avec telle ou telle Corporation ; un contact privilégié...
- Choisir ses directives
- Liens : Chaque joueur raconte comment s'est passée une mission que son personnage a accomplie contre une des Corporations établies. Cocher un cadran du Compte à Rebours. Si d'autres joueurs ont pris part à la mission, augmenter d'un cran par joueur le Compte à rebours. En contrepartie, chacun des autres joueurs gagne un lien avec le joueur.

Jouer à The Sprawl

- Conversation & Construction collective d'une histoire
- Un jeu à mission
- Les Comptes à rebours
 - La santé
 - Les Corporations & Menaces diverses
 - Phase d'Investigation et phase d'Action
- [matos] & [infos]
- Les Lignes et les Voiles
- Première pour le MC.

MEMENTO

Le genre cyberpunk étant avant tout une anticipation, la projection de nos peurs actuelles :

- Les inégalités sociales, surtout quand elles se traduisent par une forme de ségrégation. De l'ultra-centre de Paris aux favelas, en passant par la formation d'une élite hors-sol.
- Un traumatisme que l'on transposera à un monde ultra-technologique comme le fut la guerre du Vietnam pour les fondateurs du genre cyberpunk. Les prothèses et les câbles en sont une métaphore.
- Une peur collective, comme le « Big One » à Los Angeles, car cette peur adviendra.
- Une menace globale sur l'environnement, comme l'était la guerre nucléaire. Sans détruire le monde, elle aura des effets sur des régions entières, à l'instar des terres irradiées de Blade Runner.
- Une tension entre deux groupes sociaux ou un rapport de domination (lutte de classe, lutte entre communautés). Il sera facile de transformer la discrimination en violence, et la violence en génocide. Quant à la domination, elle deviendra asservissement.
- Une qualité ou un travers de la société. La qualité pourra être inversée ou poussée à l'absurde ou du moins à l'extrême, le travers accentué.
- Un aspect de la contre-culture : il sera récupéré et/ou deviendra l'étendard de la résistance. À l'époque des fondateurs, c'était le rock, récupéré, et le punk, contestataire.
- Une technologie dont les applications possibles font peur. Hier comme aujourd'hui l'Intelligence Artificielle. De nos jours, les réseaux sociaux.

Envisager le pire :

- Exagération : il s'agit seulement de prendre un lieu existant et d'en augmenter les caractéristiques. Ce qui est grand devient immense. Ce qui est luxueux devient une insulte vivante aux miséreux.
- Privatisation : les corporations sont voraces et il faut le montrer. Ce qui était public devient privé.
- Accroissement des inégalités : les riches sont plus riches, les pauvres plus pauvres. C'est une règle absolue du cyberpunk.
- Multiplication : la ville s'étend, à l'infini, mangeant tout. Des quartiers se trouvent mécaniquement agrandis et répliqués.
- Détérioration : si quelque chose peut mal tourner, alors il a mal tourné. Les conséquences les plus désastreuses sont à privilégier. Les meilleures intentions sont perverties et il n'y a pas de grand projet sans casse.
- Destruction : le cyberpunk est dur et il n'épargne pas les lieux emblématiques. Il les défigure, les mutile, quand il ne les rase pas purement et simplement.

- Simulacre : la technologie donne les moyens de tout reproduire ; la copie n'égale jamais l'original mais cherche pourtant à le dépasser par l'un de ses aspects (taille, luxe, détails).
- Accentuer les inégalités : l'élite est complètement déconnectée et vit dans sa tour d'ivoire (arcologies, résidences fermées, stations orbitales, stations marines ou sous-marines). Les pauvres sont à la fois plus pauvres et plus nombreux.
- Accentuer la violence : si un problème existait, alors il a été résolu par la force au détriment des plus faibles. Les séquelles sont encore vives, dans le tissu urbain comme dans les chairs, et l'oppression continue.
- Asservir : la technologie permet des formes de dépendance extrême, qui vont de l'abêtissement dans la consommation et le loisir simsense à l'esclavagisme pur et dur avec puces de déconnexion en passant par les contrats de travail aux clauses léonines.
- Mettre en compétition : la société est si dure que même les loisirs ou les traits culturels deviennent compétitifs.
- Privatiser : l'État et les nations n'ont plus aucun sens, tout ce qui était public a été accaparé par la voracité des corporations.
- Réaliser les peurs et les pires prédictions : si vous craignez une Singularité ou l'usage de têtes nucléaire, ils adviennent, sous une forme ou une autre.

Une Corporation n'est pas simplement une entreprise, mais une grande puissance. Le MC pose des questions comme : « Comment s'exerce sa domination sur le monde ? Sur la conurb' en particulier ? Prend-elle la peine de légitimer cette domination ou se moque-t-elle de sa réputation ? Comment étouffe-t-elle les scandales ? Qui fait-elle le plus souffrir ? Quels sont ses ennemis ? »

Manceuvres personnalisées de Corporation

Les Corporations cherchent à diminuer les dépenses et à augmenter les profits. Les Corporations nient toute responsabilité et tentent d'éliminer la dissension. Les Corporations exploitent la technologie et l'humanité, jusqu'à l'extrême limite de chacune.