

BIENVENUE DANS LE **boudayin**

Dans ce numéro, DiGdent vous propose une adaptation des romans d'Alec Effinger sous la forme d'une transmission pour TechNoir RPG. Ce jeu s'inscrit dans les racines profondes du mouvement cyberpunk, celui des années 80, où les héros sont des marginaux qui essaient de s'en sortir (le côté punk) dans un monde où la technologie a beaucoup évolué et où la limite entre l'homme et la machine devient floue (le parfum cyber). TechNoir joue de sa proximité avec le roman noir, dont les codes narratifs ont été transposés à la science-fiction. Ainsi, les personnages sont des criminels, talentueux mais qui s'inquiètent toujours de savoir d'où viendra le prochain chèque. Ils ont surtout des amis, contacts, indics, et fourgues qui cherchent le remboursement des dettes qu'ont les personnages envers eux.



82

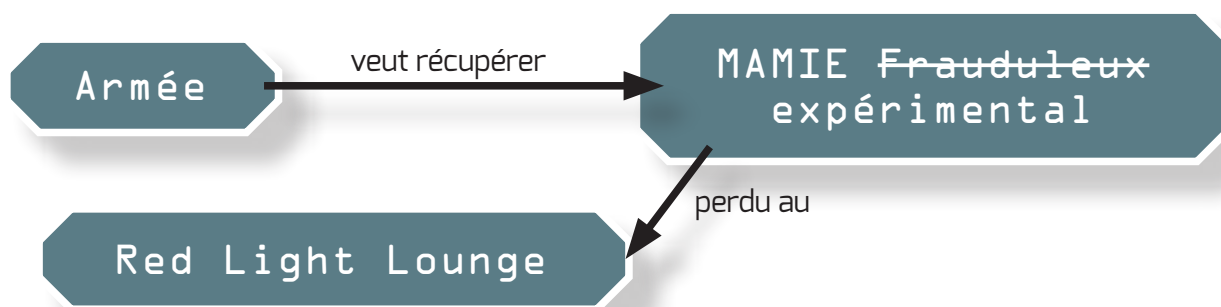
UNE TRANSMISSION, COMMENT ÇA MARCHE ?

Une transmission **TechNoir** propose une liste de 36 éléments : 6 contacts, 6 objets, 6 lieux, 6 menaces, 6 événements et 6 factions, le tout décrit par une unique phrase à chaque fois. À ces éléments s'ajoutent trois brefs paragraphes de contexte. De cette matière brute, le MJ devrait arriver à faire jouer entre 3 et 5 séances pour 2 à 5 PJ.

Dans TechNoir, avant que la création de personnage ne démarre, le MJ tire au hasard 3 éléments dans la transmission, les écrits sur une feuille vierge et les relie par des flèches. De ces trois éléments, il imagine un germe d'intrigue : « faction » veut « objet » qui se trouve dans « lieu ».

Trois éléments tirés dans la table du Boudayin, puis reliés, donnent un petit point de départ. Certains points sont modifiés : *experimental* colle mieux que *frauduleux*, vu qu'on parle de l'armée.

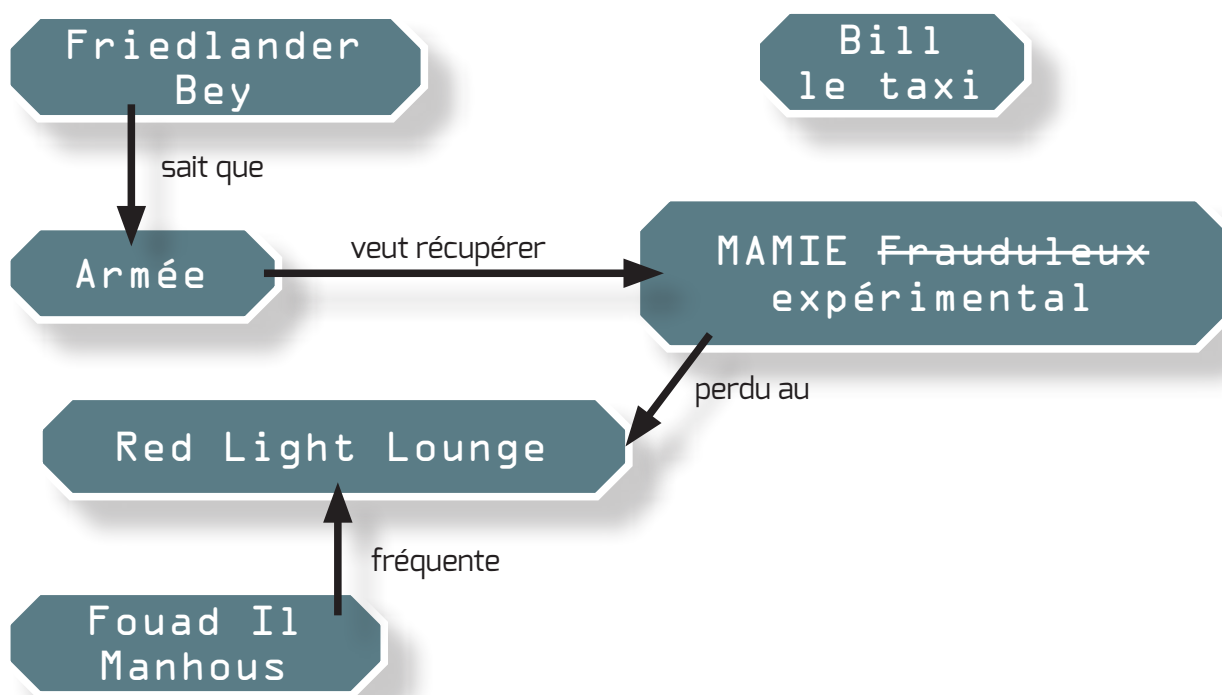
Ensuite, les joueurs créent leurs persos, en groupe. Au cours de la procédure, ils doivent sélectionner, chacun, trois contacts de la transmission et définir quelle est leur relation avec ces PNJ. Ils doivent aussi choisir chacun un autre PJ en tant que quatrième contact. Ces contacts peuvent fournir, dès la création de personnage, des faveurs : des véhicules à peine volés, du matos de seconde main non consentante, des prêts « amicaux », etc. Or, à une autre étape de la création de personnage, c'est l'acquisition du



matos et des prothèses cybernétiques. Sauf que le joueur n'a pas directement les moyens de faire le perso de ses rêves. Et donc, forcément, il demande à ses contacts de lui avancer le blé, de l'aider à se faire opérer, toute une série de services qui lui font contracter de belles dettes au passage.

Pendant ce temps, le MJ n'est pas inactif : chaque fois qu'un joueur déclare que son perso va demander une faveur, il ajoute le nom du contact sur la feuille blanche (pre-

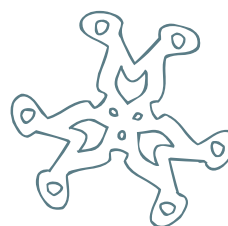
mière faveur) et le relie aux autres éléments (deuxième faveur). À la fin de la création de personnage, celui-ci a contracté de lourdes dettes auprès de ses contacts, qui sont impliqués dans les événements à venir. Par exemple, « contact 2 » est au courant que « faction » veut « objet » qui se trouve dans « lieu », que « contact 3 » possède. « contact 1 » n'est pas encore relié. Pas de souci ! Certains mécanismes du jeu ajoutent des liens ou de nouveaux éléments sur la feuille, donc son heure viendra.



On a un début d'intrigue et les contacts des personnages ont déjà trempé les doigts dedans. Il n'y a plus qu'à tirer sur les fils...

TechNoir a aussi quelques originalités dans sa mécanique mais soit vous avez le jeu et les connaissez déjà, soit vous ne l'avez pas et autant faire jouer avec votre jeu préféré. Notez que la création d'aventure ci-dessus peut vous servir pour inventer des scénarios à l'avance ou pour improviser en cours de jeu, même avec un jeu autre que **TechNoir**.

TechNoir est un jeu de Jeremy Keller. Il devrait sortir prochainement en français dans la collection **Chibi** de John Grümph.



ROUTARD : LE BOUDAYIN

Le Boudayin est le quartier chaud d'une grande ville portuaire d'un Moyen Orient futuriste issu de l'imagination de George Alec Effinger. Il a écrit trois romans et une série de nouvelles prenant pour protagoniste principal Marid Audran, un petit détective privé qui vit dans le quartier depuis sa plus tendre enfance. Tout le cycle Marid Audran a récemment été réédité chez **Mnemos** sous le titre *Les Nuits Du Boudayin*, dont des nouvelles traduites pour la toute première fois en français.

Ces romans ont déjà été adaptés trois fois en jeu de rôle. En version papier, il existait **When Gravity Fails** pour **Cyberpunk 2020** (en anglais) et **Marid Audran**, collection *Mondes & Héros*. Sophie Lagacé a publié sur internet une adaptation pour **Fate**¹.

Si vous n'avez pas lu les romans, voici un peu de contexte pour vous aider à utiliser le matériel de cette transmission, avec quelques informations mécaniques pour **TechNoir**.

LE CADRE

En 2022, le monde a été ravagé par des guerres si nombreuses que les différents pays du monde se sont fractionnés à l'extrême et le Moyen Orient a progressivement pris un subtil ascendant : cybernétique, médecine, science, information, tout s'échange dans la ville – jamais nommée – qui en est le cœur. Cette ville, marquée par le rigorisme religieux – mais pas le fondamentalisme le plus dur – tolère un quartier de débauche, comme on tolère un mal nécessaire, le Boudayin. Ce quartier est totalement muré et on n'y accède que par deux portes, la première donnant sur une mosquée et l'autre, sur un cimetière. Cette symbolique n'échappe à personne : la Rue unique qui parcourt le Boudayin est dangereuse et violente, mais les étrangers s'y trouvent immanquable-

ment attirés, comme des phalènes. On trouve, dans ce quartier, tout ce que les autorités ne veulent pas voir ailleurs : drogues, jeux, putes des huit sexes – les opérations sont désormais parfaites. Les mafias qui gangrènent la ville ne se cachent pas dans le Boudayin et le crime en col blanc a pignon sur rue. Deux parrains règnent en maître sur ce petit monde délinquant, mais ils sont traditionalistes et leur pouvoir dépasse largement le cadre de la criminalité et du quartier. Comme le fait remarquer Marid, eux seuls sont capables d'apporter ce que les États n'assurent plus : la sécurité et la stabilité du pouvoir.

L'argent

La monnaie du Boudayin est le kiam. Retenez comme ordre de grandeur que 100 kiam = 1 Kred. Le fiq est une vieille pièce en cuivre évoquée dans des expressions telles que « Je ne lui en donnerais pas un fiq ».

TECHNOLOGIE

Certains éléments sont restés archaïques : les téléphones portables existent mais sont assez bas de gamme, comme des Nokia 3210 et autres *dumbphones*. L'ordinateur personnel n'est pas très répandu et on accède aux bases de données et au réseau par des terminaux encombrants. Le loisir numérique qui s'approche le plus du jeu vidéo est le Transpex, une expérience de réalité virtuelle totale à jouer à deux, où chaque joueur construit un scénario angoissant à destination de l'autre mais c'est un investissement que les particuliers ne peuvent pas se payer et on y joue dans les cafés.

Par contre, si elles ne sont pas aisément accessibles à tous, la chirurgie, la cybernétique et la recherche mémétique ont fait d'énormes progrès. Il est facile de remplacer l'un ou l'autre des éléments du corps par une version plus efficace, fût-elle en métal. Le câblage neural permet de s'implanter des



puces électroniques qui octroient au porteur une compétence spécialisée aussi longtemps que nécessaire ou même ou modifient sa personnalité de telle sorte qu'il se comporte comme la personnalité enregistrée, qui peut être réelle ou imaginaire, et lui donne accès à certains souvenirs. Certaines puces illégales peuvent même aller jusqu'à remplacer complètement la personnalité du porteur. La population de la ville se méfie, voire méprise, pour des raisons traditionnelles et religieuses, toute modification cybernétique. Dans le Boudayin, c'est autre chose.

Les armes les plus courantes sont des pistolets électrostatiques, non létaux, sauf à bout portant, et les pistolets à fléchettes, terriblement mortels.

Petit lexique des drogues de synthèse

Soléine, dite « soleils » : opiacé en tablettes, analgésique, euphorisant

Triphétamine, dite « triphètes » : cachet triangulaire, dopant

HCl butaqualide, dite « beauté » : capsule de poudre bleue, euphorisant, somnifère

Paxium, dite « nefeq » : anxiolytique, somnifère léger

Ribopropylmethionine, dite « RPM » : injection, hallucinogène puissant

Règle Optionnelle pour TechNoir
Si on abuse d'elles - selon le MJ - les drogues ajoutent des adjectifs négatifs qui se manifestent par des « drug dice » (si vous avez des dés verts ou bleu fluo, sortez-les). Un drug die fonctionne exactement comme un hurt die si l'adjectif négatif concerné s'applique à l'action.

À la fin de la scène, le joueur lance ses drug dice et ses hurt dice. Les hurt dice fonctionnent normalement. Du côté des drug dice : si un seul drug die fait « 6 », alors le personnage voit l'un de ses adjectifs dus à la drogue en contrecoup de cette même drogue. Les autres sont enlevés. Si plusieurs drug dice font « 6 », alors le personnage devient « accro » à sa merde. C'est un adjectif permanent qui donne un drug dice permanent. En plus de devenir accro, on considère qu'un hurt die supplémentaire a fait « 6 ».

Si les hurt dice n'ont fait qu'un « 6 » et que c'est dû à la drogue, le PJ est « overdosé ». Si plusieurs « 6 », alors il est « mort ». Pas de bol... La schnouff était coupée au Destop©.

Le MJ décide si l'adjectif reste actif pour la scène suivante, selon le temps écoulé et le type de drogue. Il peut aussi transformer l'adjectif en un autre (par ex. : « ivre mort » se transforme en « casque en plomb » - notez que la notion d'adjectif de **TechNoir**, en français, ne se limite pas stricto sensu à un adjectif grammatical).



Drogue	Exemples	Adjectifs adaptés	Contrecoup
Alcool	Vodka & C°	Ivre, poivré, saoul, bourré...	Gueule de bois
Uppers	Triphètes	Frénétique, excité, fébrile...	Paranoïaque
Downers	Soléine	Défoncé, stone, mou, shooté...	Badtrippé
Hallucinogènes	RPM	Trippé, halluciné, hagard ...	Déliquant



un foulard de touareg, un petit minaret en hologramme projeté au moment de la prière par l'horloge du bar de leur contact.

Dans le Boudayin, ajoutez une touche cosmopolite : des phrases dans un sabir mêlant l'anglais et l'arabe, des tirages yi-king pour connaître la volonté d'Allah, des marins d'une micro-nation déjà disparue, un dignitaire étranger en goguette, une aristocrate russe portant le voile islamique : pensez à feu la zone internationale de Tanger.

Pour le reste de la ville, c'est une ville arabe moderne avec ses tropes : une médina décrépie, des mosquées, un bidonville (la *hamidiyya*), un quartier de boutiques de luxe (la *Rasmiyyah*), une *gated community* pour les ultra-riches (la Porte du Couchant), des dattiers, une chaleur écrasante. Pensez à un mélange du Caire et d'Istanbul, où l'ancien et l'ultramoderne se mélangent, en ayant mal vieilli tous les deux. Allez sur Google et passez un peu de temps sur des images d'Istanbul, de Casablanca, de Marrakech et de leurs sinistres banlieues pour l'inspiration.

Utilisez des expressions provenant de l'arabe (ici d'après le dialecte égyptien) ou du swahili dans le cas de Chiriga et consultez le guide de conversation courante du Boudayin :

Thé à la menthe pour 6 joueurs

- × 3 cuillères à soupe rases de thé vert « Gun Powder »
- × 6 cuillères à soupe bombées de cassonade
- × 1/2 bouquet de menthe fraîche (non poivrée)
- × 1,5 l d'eau bouillante

Faites bouillir de l'eau et versez-la dans votre théière, pour la chauffer. Videz ensuite l'eau. Mettez tous les ingrédients dans la théière et remplissez-la avec le reste de votre eau bouillante. Laissez infuser 4 à 5 minutes, puis servez dans des verres (en pyrex). Essayez de verser du plus haut possible pour refroidir le liquide.

Français

Arabe

Swahili

Turc

Salut	Marhaba	Jambo	Merhaba
Au revoir	Masalama	Kwa heri	Güle güle
Merci	Shoukran	Asante	Teshekkürler
Oui	Aywa	Ndyo	Evet
Non	La	Siyo	Hayir
Pardon ?	Asif(a) ?	Oudouoru kwangou ?	Affedersiniz ?

Au-delà des musiques traditionnelles, toujours bienvenues, jetez une oreille à ce que fait Mercan Dede, surtout ses albums « 800 » et « *Journeys of a Dervish* ». Sortez les pâtisseries orientales et préparez un thé à la menthe en cours de partie, classique mais de bon goût.



LA TRANSMISSION TECHNOIR

Table générale

	1	2	3	4	5	6	
1	Connexions	Friedlander Bey	Chiriga	Bill le taxi	Abdoulaye Abu Zayed	Fouad il-Manhous	Laila
2	Événements	Préparatifs du Hajj	Descente de police	Tempête de sable	Sortie du nouveau MAMIE de Honey Pilar	Le meeting	Ramadan
3	Factions	L'armée	Ligue de Tempérance	Barbouzes	Syndicat des travailleurs du sexe	Kemal Industries	StrexCorp
4	Lieux	Hamidiyya	Le désert	Red Light Lounge	Café de la Fée Blanche	À la mosquée	Chez Frenchie
5	Objets	Reconnaissance de paternité	MAMIE frauduleux	Une puce de données	Un camion de fûts marqués « danger bactériologique »	Drogue expérimentale	Une valise de kiams
6	Menaces	Lutz Seipolt	Sœurs Veuves Noires	Jaish	Cheikh Mahali	Muhtasib	Reda Abu Adil

88

Connexions

FRIEDLANDER BEY, DIT « PAPA »

Traditionaliste, chef adipeux du plus gros cartel de la ville. Âgé de plus de 170 ans. Il a des doigts dans toutes les tartes et une notion archaïque de la loyauté et de l'honneur. Papa dispose des archives des gouvernements d'une bonne moitié de la planète et monnaye chèrement ses informations à chaque changement de régime, exerçant une influence occulte sur le monde.

Adjectifs : +Patient +Riche +Informé

Bouger	1	Influencer	4
Rôder	1	Détecter	4
Manipuler	1	Soigner	2
Frapper	1	Pirater	2
Tirer	2		





Objets : voiture avec chauffeur, propriété luxueuse, la moitié de la ville, archives, aucune cybernétique, les Rocs Qui Parlent (Habib et Labib, deux gardes du corps balèzes et bien chromés).

Faveurs : entrées, prêts

CHIRIGA

Patronne du Chiriga's, bar à hôtesses et établissement à danseuses, la plupart sex-changistes, capable de vider le client de ses derniers kiams et trafiquante de soleils à ses heures perdues. Physiquement, grande cis-femme noire impressionnante, à la peau couverte de scarifications géométriques sur le visage et aux canines taillées en pointes.

Adjectifs : +Bonne descente +Coriace +Déterminée +Énergique

Bouger	3	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	4
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : bar, implant corymbique, réserve de tenge, drogues, flingue sous le comptoir, PAPIE de langue et de comptabilité, nombreux MAMIE Honey Pilar.

Faveurs : Stupéfiants, Recel

BILL LE TAXI

Un Américain nouveau aux cheveux couleur sable, aux bras couverts de vieux tatouages bleus illisibles, qui s'est fait implanter un sac de l'hallucinogène le plus puissant à la place d'un de ses poumons. Amène ses clients à bon port malgré les djinns et éfrits qui peuplent sa vision et ne se souvient de rien – confidentialité et frayeurs assurées.

Adjectifs : +Défoncé +Drôle +Philosophe

Bouger	3	Influencer	2
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	5	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	1		

Objets : une voiture avec châssis renforcé, licence de taxi, poche de RPM dans le corps.

Faveurs : maquillage, transport

Pistes de Friedlander Bey

1d6	Non connecté	Connecté
1	Chiriga (Connexion)	Laila (Connexion)
2	Préparatifs du Hajj (Événement)	Le meeting (Événement)
3	Kemal Industries (Faction)	Barbouzes (Faction)
4	Hamidiyya (Lieu)	Chez Frenchie (Lieu)
5	Drogue expérimentale (Objet)	Reconnaissance de paternité (Objet)
6	Jaish (Menace)	Sœurs Veuves Noires (Menace)

Pistes de Chiriga

1d6	Non connecté	Connecté
1	Laila (Connexion)	Abdoulaye Abu Zayed (Connexion)
2	Le meeting (Événement)	Tempête de sable (Événement)
3	Barbouzes (Faction)	Syndicat des Travailleurs du Sexe (Faction)
4	À la mosquée (Lieu)	Red Light Lounge (Lieu)
5	Une valise de kiams (Objet)	Drogue expérimentale (Objet)
6	Sœurs Veuves Noires (Menace)	Jaish (Menace)

Pistes de Bill le taxi

1d6	Non connecté	Connecté
1	Fouad il-Manhous (Connexion)	Friedlander Bey (Connexion)
2	Sortie du nouveau MAMIE de Honey Pilar (Événement)	Descente de police (Événement)
3	L'armée (Faction)	StrexCorp (Faction)
4	Chez Frenchie (Lieu)	Hamidiyya (Lieu)
5	Un camion de fûts marqués « danger bactériologique » (Objet)	Une valise de kiams (Objet)
6	Lutz Seipolt (Menace)	Muhtasib (Menace)

ABDOULAYE ABU ZAYED

Proxénète répugnant et obèse, travaillant pour Friedlander Bey. Il gère une douzaine de filles. Quitter le service implique une complexe et coûteuse procédure de rachat devant Hassan le Chiïte, le lieutenant de Papa.

Adjectifs : +Sournois +Violent +Cruel

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	1	Détecter	3
Manipuler	1	Soigner	2
Frapper	3	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : des filles, des kiams, de la drogue et du gras.

Faveurs : opération, prêt

FOUAD IL-MANHOUS

Arnaqueur un peu idiot et presque clochard, conteur volubile et crasseux pour tenter de fourguer ses plans pourris.

Adjectifs : +Bête +Sale +Collant

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	4	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	2
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	1		

Objets : au-delà de ses vêtements et de la crasse, des triphètes, des soleils, des paxiums... Une malchance si solide que c'en est presque un objet.

Faveurs : fournitures, stupéfiants, plans

LAILA

Propriétaire du Laila's Mod Shop, vieille femme à la peau fripée et aux cheveux gris. Il lui manque des dents. Sa boutique de PAPIE et de MAMIE est bien achalandée, y compris en illégal. Branchée depuis une éternité, peut-être même avant la commercialisation des MAMIE, et toujours embrochée.

Adjectifs : ça dépend un peu du MAMIE mais +Paumée +Vieille +Tremblotante

Bouger	2	Influencer	2
Rôder	2	Détecter	3
Manipuler	1	Soigner	2
Frapper	1	Pirater	4
Tirer	1		

Objets : des MAMIEs, des PAPIEs, légaux ou non, dangereux ou non

Faveurs : opération, fournitures

Pistes de Abdoulaye Abu Zayed

1d6	Non connecté	Connecté
1	Bill le taxi (Connexion)	Chiriga (Connexion)
2	Ramadan (Événement)	Sortie du nouveau MAMIE de Honey Pilar (Événement)
3	Ligue de tempérance (Faction)	Kemal Industries (Faction)
4	Café de la Fée Blanche (Lieu)	À la mosquée (Lieu)
5	Une puce de données (Objet)	MAMIE frauduleux (Objet)
6	Muhtasib (Menace)	Cheikh Mahali (Menace)

Pistes de Fouad il-Manhous

1d6	Non connecté	Connecté
1	Friedlander Bey (Connexion)	Bill le taxi (Connexion)
2	Descente de police (Événement)	Ramadan (Événement)
3	Syndicat des travailleurs du sexe (Faction)	Ligue de Tempérance (Faction)
4	Red Light Lounge (Lieu)	Le désert (Lieu)
5	Reconnaissance de paternité (Objet)	Un camion de fûts marqués « danger bactériologique » (Objet)
6	Reda Abu Adil (Menace)	Lutz Seipolt (Menace)

Pistes de Laila

1d6	Non connecté	Connecté
1	Abdoulaye Abu Zayed (Connexion)	Fouad il-Manhous (Connexion)
2	Tempête de sable (Événement)	Préparatifs du Hajj (Événement)
3	StrexCorp (Faction)	L'armée (Faction)
4	Le désert (Lieu)	Café de la Fée Blanche (Lieu)
5	MAMIE frauduleux (Objet)	Une puce de données (Objet)
6	Cheikh Mahali (Menace)	Reda Abu Adil (Menace)



Événements

PRÉPARATIFS DU HAJJ

Comme chaque année, le monde musulman est en ébullition quand la date du pèlerinage approche (dans trois mois environ).

DESCENTE DE POLICE

Une descente massive de police pour « nettoyer » le Boudayin.

TEMPÊTE DE SABLE

La météo prévoit une tempête de sable comme on en a rarement vu de mémoire d'homme.

SORTIE DU NOUVEAU MAMIE DE HONEY PILAR

Honey Pilar, la célèbre pornstar, a annoncé un MAMIE exceptionnel, du jamais vu, paraît-il ! Files d'attente et campements devant les boutiques à prévoir.

LE MEETING

Un meeting entre les cadres de deux corpos ou les ambassadeurs de deux micro-nations est organisé, semi-secrètement, dans le Boudayin.

RAMADAN

Le mois du jeûne commence à peine et le Boudayin est, comme toujours, encore plus mal vu à cette date.

Factions

L'ARMÉE

Les forces armées n'ont jamais hésité à organiser un coup d'État si le gouvernement met le pays en danger.

LIGUE DE TEMPÉRANCE

Une force influente qui veut fermer le Boudayin et mettre fin à tout source de plaisir qui lui déplaît.

BARBOUZES

Des espions étrangers en action dans le Boudayin, provenant de micro-nations comme le Grand Duché de Varsovie, la République nouvelle de Catalogne, la Fédération Songhay, la

République islamique du Mali réunifié, la République orangiste de Lvov ou le Sovereign Desert.

SYNDICAT DES TRAVAILLEURS DU SEXE

Les prostitué(e)s, sexchangistes, etc. sont en train de s'organiser en une force pour défendre leurs droits.

KEMAL INDUSTRIES

Corporation jordanienne spécialisée dans les textiles et les polymères intelligents.

STREXCORP

Conglomérat international couvrant toutes sortes d'activités dont un tiers semi-légaux (mercenariat, drogues, armes, etc.).

Lieux

HAMIDDIYYA

L'ancien quartier des cols bleus, devenu depuis un bidonville coupe-gorge, sous le contrôle de Reda Abu Adil.

LE DÉSERT

Des kilomètres de sable à perte de vue, de dunes, de fech-fech... Rien que d'y penser, ça donne soif.

RED LIGHT LOUNGE

Le club le plus glauque et le plus dangereux du Boudayin. Les filles y sont tristes et défoncées, l'alcool rance et les soirées y finissent toujours mal. Un nid à emmerdes.

CAFÉ DE LA FÉE BLANCHE

Tenu par le vieux M. Gargotier, ce café voit passer du monde pour discuter avant la prière du soir.

À LA MOSQUÉE

À deux pas du Boudayin. Une salle de prière, des minarets et des fidèles, ainsi que des petits étals, des vendeurs à la sauvette et de modestes boutiques tout autour de ce lieu social.

CHEZ FRENCHIE

Club de strip connu pour ne proposer que des filles cisgenre ou des changistes – aucune deb'. Les boissons y sont bonnes mais chères.

Objets

RECONNAISSANCE DE PATERNITÉ

Une paternité honteuse que l'on aimerait tenir secrète. À tout prix.

+Secret +Scandaleux +Volé

MAMIE FRAUDULEUX

Un MAMIE illégal, mystérieux et recherché.

+Hightech +Illégal +Expérimental +Dangereux +Volé

UNE PUCE DE DONNÉES

Contient tout un tas de dossiers secrets et de fichiers sensibles.

+Recherché +Données +Volé

UN CAMION DE FÛTS MARQUÉS "DANGER BACTÉRIOLOGIQUE"

Un camion-plateforme bâché, hors d'âge, couvert de fûts jaunes à l'état discutable.

+Dangereux +Toxique +Illégal +Poussif +Bruyant +Lent +Camouflé +Diesel

DROGUE EXPÉRIMENTALE

AMOK, une drogue militaire addictive, qui rend insensible à la douleur et fait fonctionner les muscles à pleine puissance en annulant les sensations de fatigue et de douleur.

+Illégal +Addictif +Efficace +Puissant

UNE VALISE DE KIAMS

Un énorme paquet de pognon qui a tendance à pas mal changer de mains... sales.

+Fortune +Volé

Menaces

LUTZ SEIPOLT

Allemand chauve, massif, la soixantaine. Gros bonnet de l'import-export. Il a une luxueuse villa en bordure du désert, une collection étrange d'antiquités égyptiennes et des contacts avec des gouvernements des micro-nations européennes. Anders et Rudy, tous les deux changistes, sont ses élégants gardes du corps et lieutenants.

SŒURS VEUVES NOIRES : SELIMA, TAMIKO ET DEVI

Prostituées indépendantes à la poitrine XXL et sœurs jurées, elles sont aussi des assassins freelance qui travaillent parfois pour Friedlander Bey. Elles ont toutes les trois une glande à neurotoxique implantée dans les canines et une musculature cliniquement améliorée. Selima est native du Boudayin et se donne l'air d'une musulmane pieuse, Devi est de Calcutta et le montre. Quant à Tamiko, elle ressemble à une caricature de geisha bien qu'elle n'ait aucune origine asiatique et c'est de loin la plus cintrée des trois.

JAISH

Milice d'extrême droite, vêtue de gris, à moitié contrôlée par Reda Abu Adil. Le Jaish est une organisation paramilitaire et entend faire revenir l'ordre moral dans le Boudayin. Elle organise de grands meetings et tente de faire déferler les foules contre les lieux de plaisirs. En plus, ils détestent les touristes.

CHEIKH MAHALI

L'émir à la tête de la ville. Aimerait mettre fin à la rivalité entre Friedlander Bey et Reda Abu Adil, mais il est loin d'être aussi puissant qu'eux.

MUHTASIB

Normalement, la police des marchés mais aussi celle du respect de la morale et des mœurs à l'extérieur du Boudayin.

REDA ABU ADIL

Concurrent direct de Friedlander Bey, son territoire comprend Hamidiyya et la Médina, les deux quartiers les plus pauvres de la ville, et l'autre moitié du monde. Possède une somptueuse villa à la Porte du Couchant, le quartier chic de l'ouest. Un type pervers, qui enregistre sa propre personnalité pour la faire porter à ses amants, dont son bras droit, car il n'aime rien davantage que se baiser lui-même et le reste du temps, porte des enregistrements de malades en phase terminale.



Menace : Lutz Seipolt

GROS BRAS

Gardes du corps : Anders et Rudy
+Taciturne +Élégant +Dur +Solide

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	3
Manipuler	2	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	4		

Objets : Costume élégant +Armure balistique, Pistolet lourd +Silencieux +Liaison dermique +Rafale courte

PETITES FRAPPES

Dockers : Othman, Wafa, Yasmina et Zoubayr
+Brutal

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	1
Manipuler	3	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Barre à mine et autres objets contondants. Veste en kevlar +Armure balistique

Menace : Sœurs Veuves Noires

GROS BRAS

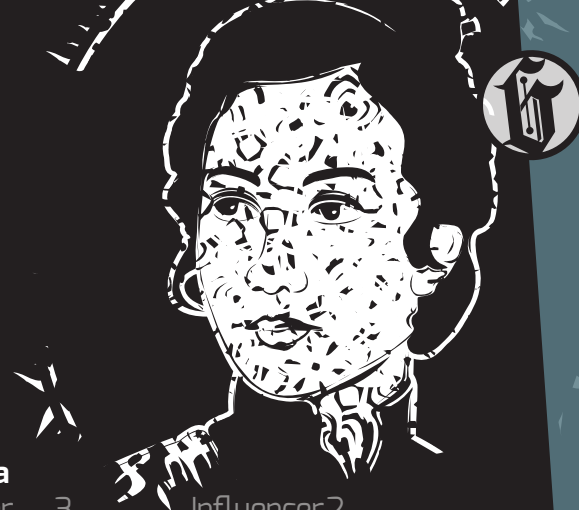
Elles sont +Acrobatique +Rapide +Maline +Sexy

Tamiko

Bouger	4	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	1
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	4		

Devi

Bouger	3	Influencer	3
Rôder	4	Détecter	1
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	2		



Selima

Bouger	3	Influencer	2
Rôder	3	Détecter	1
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	3
Tirer	5		

Objets : Implant corymbique standard, armes de toutes sortes avec liaison neurale et silencieux, PAPIEs de réflexe, de combat, d'espionnage. Combinaison d'intrusion, ligne de descente en rappel. Matériel selon la mission pour laquelle on les a embauchées.

Menace : Jaish

GROS BRAS

Officiers du Jaish
+borné +brutal +sournois +agressif

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	3
Manipuler	2	Soigner	2
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	4		

Objets : Uniforme +armure balistique, Implant corymbique, lance-aiguilles (Pistolet léger +Silencieux +Précis +Liaison neurale)

PETITES FRAPPES

Troufions
+Meute

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	5	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Uniforme +Armure balistique, matraque +Contondant

Menace : Cheikh Mahali

LIEUTENANT OKKING

Dur à cuire au passé chargé

+Connecté +Intelligent +Dur +Officiel

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	3	Détecter	4
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	2
Tirer	3		

Objets : Veste kevlar +armure balistique, fusil à fléchettes, pistolet à impulsions +visée laser +Liaison dermique, matraque, implant corymbique, PAPIE avec le Code pénal, les procédures policières, les techniques d'interrogatoire et *La criminalistique Pour Les Nuls*.

SERGEANT HAJJAR

Flic ripou à la solde de Friedlander Bey

+Connecté +Corrompu +Vicieux +Officiel

Bouger	2	Influencer	2
Rôder	3	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	1
Frapper	3	Pirater	2
Tirer	2		

Objets : Pistolet à impulsions +visée laser, matraque, implant corymbique, drogues en tous genres, bonnes adresses

PETITES FRAPPES

Officier de police municipale

+Officiel

Bouger	3	Influencer	1
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	1
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Veste kevlar +armure balistique, pistolet à impulsions, matraque, carnet de souches, implant corymbique avec PAPIE contenant le code municipal pour certains



Menace : Muhtasib

GROS BRAS

Ali et Oualid, officiers

+Officiel +Intransigent +Retors +Nouveux

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	3
Manipuler	2	Soigner	3
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Lance aiguilles (pistolet léger +précis +silencieux), matraque +contondant

PETITES FRAPPES

Policier de la Muhtasib

+Intransigent

Bouger	2	Influencer	3
Rôder	2	Détecter	2
Manipuler	2	Soigner	2
Frapper	3	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Matraque +contondant, PAPIE contenant le Coran, Implant corymbique

Menace : Reda Abu Adil

UMAR ABDUL-QAWY, BRAS DROIT ET OBJET SEXUEL DE REDA ABU ADIL

Umar porte en permanence un MAMIE contenant un enregistrement de la personnalité de Reda Abu Adil. Il reçoit les représentants des nations en mal d'archives et règle les affaires courantes quand son maître porte un de ses MAMIE de malade en phase terminale et ne fait plus rien d'autre que gémir et s'apitoyer sur son sort. Quand Reda Abu Adil reprend les affaires en main, il lui sert de jouet sexuel. Forcément, Umar a des petites idées d'émancipation. +Tortueux, +Retors, +Diplomate, +Calife à la place du calife

Bouger	2	Influencer	4
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	4	Soigner	1
Frapper	2	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Implant corymbique, MAMIE Reda Abu Adil, nombreux PAPIE

GROS BRAS

Omar et Kafir, gardes du corps
+Agressif +Baraqué +Taiseux +Entraîné

Bouger	3	Influencer	2
Rôder	1	Détecter	2
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	4	Pirater	1
Tirer	3		

Objets : Réflexes câblés, œil cybernétique +vision nocturne +vision thermique, implant corymbique

PETITES FRAPPES

Menu fretin du réseau mafieux de Reda : proxénètes, bookmakers et autres petits durs.

Bouger	2	Influencer	2
Rôder	2	Détecter	2
Manipuler	1	Soigner	1
Frapper	3	Pirater	1
Tirer	2		

Objets : Matraque +contondant, veste kevlar +armure balistique, pistolet léger

