



Présentation

mercredi 8 septembre 2010, par [N'Qzi](#)

Le thème

Les Suisses de 2d sans faces nous proposent de revenir dans les cités jumelles de Samarande et Béjofa. Le temps a passé et l'ambiance se veut encore plus délétère. Des guerres ont meurtri la principauté. La dernière guerre a été particulièrement meurtrière, les solomans ayant profité d'une guerre civile ravageant la principauté pour envahir plusieurs cités. Malgré la reconquête, cette épreuve a laissé des stigmates indélébiles. La science a fait son apparition et a permis d'engranger quelques succès. Hélas, cette popularité s'est rapidement estompée suite à de tragiques catastrophes et à présent, l'Église d'Arlam l'a mise à l'index. Les universités ont également été mises sous tutelle du pouvoir religieux. La bourgeoisie a gagné du terrain mais la noblesse rend coup pour coup dans cette lutte pour le pouvoir sous l'œil attentif du pouvoir princier. Du côté des familles criminelles également, il y a eu du changement. La famille des Anciens a été détruite et de nouvelles familles criminelles ont fait leur apparition. La population sort d'une terrible guerre et l'individualisme est devenu forcené. Le racisme ne se cache plus. Il ne fait plus bon être étranger à Béjofa et manger le pain des Béjofard. Il ne fait plus bon être différent...

Le cadre

C'est donc Bejofa qui sera le cadre de cette nouvelle édition entièrement revisitée. Son surnom de cité des voleurs n'est pas usurpé. La corruption y est omniprésente et les familles criminelles semblent contrôler la vie de la cité jusque dans ses moindres aspects. La pauvreté s'étale au grand jour et le quotidien est pour beaucoup une lutte permanente

pour la survie. Un terrain de jeu idéal pour des criminels. C'est dans ce monde sombre, à la croisée de la « dark fantasy » et du « Sword and sorcery » que vous incarnerez une petite frappe tentant de se frayer un chemin dans le monde de la pègre. Ici, pas de héros mais des vauriens anonymes hantant les quartiers les plus sordides. Pas de mort glorieuse mais un trépas douloureux et solitaire. Pas de tombeaux et d'hommage posthume mais une fosse commune et un prêche vite expédié d'un prêtre qui a mieux à faire que d'enterrer des ordures...

L'Univers

Le monde connu est vaste territoire évoquant le bassin méditerranéen. Vous vous immergerez dans sa longue histoire. Vous verrez grandir des empires, vivrez de terribles guerres et découvrirez comment la Principauté des Sept Cités est apparue sous sa forme actuelle.

La Principauté des Sept Cités occupe une position privilégiée au centre de ce bassin. Son essor économique et culturel attire les convoitises de ses voisins et particulièrement de l'empire Soloman qui a déjà plusieurs fois tenté de l'envahir. C'est dans cette principauté se vivront les personnages joueurs. Pour eux, le monde se résumera probablement à la Principauté des Sept Cités et plus particulièrement à l'une d'entre elle : Béjofa.

Le type de jeu

C'est donc un jeu essentiellement urbain qui mettra en scène des personnages en marge de la société. Béjofa a été décrite dans un supplément officiel - l'Atlas de Béjofa - qui offrira aux maîtres de



nombreuses possibilités de jeu. Sa cité jumelle, Samarande dispose également de son supplément – l'Atlas de Samarande – en première édition.

Les cités jumelles sont perpétuellement secouées par des luttes de pouvoir. Entre familles criminelles, entre la bourgeoisie et la noblesse, entre scientifiques et religieux, entre ethnies, entre corporations, entre quartiers... Tous se battent pour devenir plus puissants ou, parfois, pour survivre. Et il faudra beaucoup de chance et de détermination au joueurs pour ne pas périr lors de ces luttes incessantes. Car les premiers à disparaître de l'échiquier sont toujours les pions...

La mécanique de jeu

Il s'agit du classique D20. Les joueurs font leurs jets en lançant 1d20 et doivent faire au-dessous de leur compétence ou de leur caractéristique.

Quelques innovations affinent cette mécanique. Les vauriens sont définis par 4 traits :

- doigté (agilité/dextérité)
- caractère (volonté/aplomb)
- robustesse (endurance/santé)
- finesse (intelligence/ruse).

A chacun de ces traits sont associés des cercles permettant de réaliser des manœuvres spéciales lors de jets d'opposition.

Les compétences sont nombreuses et ne laisseront aucun des domaines de la truanderie dans le besoin. Les personnages peuvent également se choisir des avantages et des inconvénients. Si les avantages tournent essentiellement autour du personnage, les inconvénients se focalisent sur leurs opposants et offriront au maître de jeu de belles opportunités scénaristiques.

Pour se sortir des situations désespérées, les joueurs disposeront de crasses. Ils pourront dépenser une crasse pour modifier une description du maître de jeu. La planche d'un escalier verrouillé pourra ainsi malencontreusement se casser sous les pas d'un milicien, un tonneau être deviné dans l'ombre d'un cul de sac ou un malheureux passant amortir votre chute d'un toit !

A chaque fois que le compteur de crasses d'un joueur atteindra cinq unités, le maître du jeu sera libre de leur envoyer un retour de bâton. Un coup facile pourrait devenir un mortel traquenard. Un de leurs ennemis pourrait recevoir des informations sur la localisation de leur repaire. Et oui, tous les méfaits finissent par se payer...

Mais, étranger, je vois que vous avez envie de découvrir notre belle cité. Méfiez vous cependant, le charme pernicieux de Béjofa ne vous lâchera plus !