



Within

jeudi 21 avril 2011, par [Pitche](#)

"*La peur est une prison*" sous-titre le jeu... Votre incarcération vous fera découvrir ce nouveau de jeu de rôles d'horreur contemporaine qui recèle quelques trouvailles et bien des mystères.

Dans l'univers proposé, les personnages sont reliés à diverses factions. Toutes ces factions, sans exception, ont noté une augmentation de phénomènes inexplicables. Pour vivre ce scénario intitulé "Le Diable du New Hampshire", tous les personnages seront rattachés à la Fondation Mercurius. Il s'agit clairement d'un scénario d'introduction.

A ce propos, les scénarios (trois) contenus dans le Livre de Base (à venir, voyez la section "Invitation à souscription" *infra*) sont classés dans trois catégories : hors-contexte, classique (quelques éléments) et *storyline* (liés à l'univers qui pourrait s'en trouver modifié).

Systeme de jeu et création de personnage

Un système sans dé pour accélérer la résolution des actions et augmenter les frissons (d'horreur) mais qui laisse quand même une place pour l'incertitude et la surprise. On s'axe d'avantage sur l'impact que les actions ont sur le personnage en terme de fatigue, pression, etc.

Chacun est aussi amené, sous la pression, la peur ou la folie à montrer sa part d'ombre. La folie n'est pas un trait du personnage mais elle influence l'appréhension que le personnage a de l'univers qui l'entoure.

C'est un parti-pris intéressant, plus proche de la

réalité et moins caricatural.

Ce qui suit ne figure que les règles les plus basiques. De plus amples développements pourront être trouvés dans le Livre de Base

Chaque personnage possède des **caractéristiques courantes**, sa **motivation** (alpha), son **trait dominant**, son **occupation** (souvent sa profession) avec quelques **spécialités**, des **aptitudes** (compétences supérieures à la moyenne et au type lambda) et des **limites** là où il est franchement mauvais. On retrouve les **jauges** de la Vigueur, Volonté et Santé les caractéristiques secondaires de Vulnérabilité et Résistance. Un **Historique** clôt la feuille de personnage.

La **carte alpha** d'un personnage est distribué à un autre joueur qui pourra au cours de la partie l'activer. Des événements propres à sa vie personnelle seront alors déclenchés. De même, le joueur n'a pas la mainmise sur cet aspect (une problématique) qui est seulement connu du meneur de jeu.

Pour la résolution des actions, on compare le **niveau d'aptitude** (occupation + spécialités + aptitude) à un **seuil de difficulté**. Il s'en dégage **une marge** qui permet de mesurer l'intensité de la réussite ou de l'échec. L'interprétation du résultat se fait via une tableau qui présente les effets. Cette "gamme" de réussite et d'échec est extrêmement complète. On brosse toutes nuances possibles. Cela aide le meneur de jeu à décrire au mieux les conséquences.

Personnellement, je trouve cela génial, une idée très ingénieuse.

Le personnage peut user de ses **potentiels** (sa



Vigueur, Volonté et Santé) afin d'améliorer ses chances de réussite. Mais puiser dans ses ressources a un coût. Les aptitudes physiques et intellectuelles peuvent très vite se retrouver diminuées.

Puiser dans ses **potentiels** peut blesser les personnages alentour. De même abattre une **carte alpha** au cours de la partie - celle-ci entraînant des troubles pour le personnage concerné - peut faire remonter les niveaux de potentiels du personnage.

Un **indice de pression** (défini par le MJ ou le scénario suivant les scènes) doit être surmonté par la Résistance du personnage.

Scénario

On trouve un scénario conséquent. Je ne vous en dis pas plus pour éviter de déflorer l'intrigue. Sachez qu'il sera d'abord question d'une tentative de suicide à empêcher...

Livre de Base, entraperçue

Au fil de la lecture de ce livret de découverte, on peut se faire une idée du Livre de Base.

Il est constitué de quatre grandes parties : création de personnage, système de jeu, des dossiers d'informations et enfin la section réservée au MJ contenant les secrets et scénarios. Pour respecter notre "garantie sans spoiler" aucun secret ne sera divulgué ici. Sachez seulement qu'il s'agit d'un jeu à "secrets".

Avec son Livre de Base, le meneur ne sera pas laissé seul face à ces joueurs, des précieux conseils lui seront prodigués au fil de la lecture du Livre de Base. Il trouvera des pistes, des inspirations, des synopsis et des clefs pour "(se) faire peur".

Néanmoins, le livret de découverte contient tout en suffisance pour appréhender et découvrir l'univers à son groupe de joueurs et à soi-même.

Invitation à souscription

Ce Livret de découverte vous invite à souscrire à la parution du Livre de Base (sortie prévue le dernier semestre 2011). Le Livre de Base sera vendu au prix de 45,- EUR pour environ 320 pages noir et blanc sur papier couché en couverture couleur rigide à dos rond. Les illustrations et la mise en page seront soignées et vous permettront vous repérer facilement au travers de votre lecture et feuilletage, conformément aux critères de qualités auxquels **les Écuries d'Augias** nous ont habitué.

Critique

Ce livret peut permettre au joueur de découvrir la mécanique de jeu. Le meneur peut y trouver des pré-tirés et un scénario extrêmement dense au niveau de son intrigue, avec sa galerie complète de PNJ assortis de leurs caractéristiques de jeu. Le scénario est parsemé de conseils de maîtrise bien utiles.

Enfin, notons qu'une partie du prix d'achat du Livre de Base à venir sera reversée aux *Restos du Coeur*. Et ça, il faut le souligner et féliciter la maison d'édition !

Coin du libraire

Livret de découverte

- Présentation du jeu de rôles *Within*
- Condensé du système de jeu (sans dé)
- Scénario complet de découverte du jeu
- Nombreux conseils de maîtrise
- Aides de jeu et 5 personnages prêts à jouer

Within est un jeu de Benoît Attinost paru aux Editions des **Écuries d'Augias** (mai 2011).

Prix : 10 EUR

2/2ISBN : 978-2-36286-001-0