

Hystoire de fou

Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel

Ce jeu créé en 1998 est l'œuvre de Denis Gerfaud, auteur déjà bien connu de " Rêve de dragon ". Il vous permet d'incarner des personnages, on ne peut plus normal (enfin presque) qui perdent pied et plongent dans un délire parfois pas aussi inoffensif que ça. Les joueurs sont juste tenus d'avoir un lien, même minime, entre eux. Les scénarios sont d'ailleurs définis comme étant des crises ; tout un programme.

Le livre de règle démarre par une nouvelle qui nous permet de bien appréhender l'univers, un délire dans lequel les joueurs peuvent être projetés. Chose bien utile surtout pour les gens qui ne font circuler leurs persos qu'épée sur le côté.

Et en plus, ça rend la lecture des règles d'autant plus agréable. Je me permets juste à signaler les illustrations de qualité tout au long du livre. C'est suffisamment rare que ça mérite d'être signalé.

Pour la suite, nous sommes en terrain plus habituel :

- le personnage avec sa création et tout ce qui va avec ;
- les règles d'actions proprement dites ;
- les spécificités de règles ;
- une campagne ;
- la feuille de personnage.

◆ LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Elle est définie par les classiques compétences et caractéristiques, plus les différentes indications propres au jeu.

Les caractéristiques sont au nombre de huit ; volonté, intellect, sensitif, entendement, charisme, constitution, perception, agilité.

Les compétences dépendent d'une caractéristique directrice.



Ensuite, c'est juste une affaire de répartition de points. C'est simple, clair et vraiment pas prise de tête. Il y a une chose qui me plaît bien.

A travers les douze points de générations donnés à la création du perso, le joueur peut révéler des compétences tout au long de la crise.

C'est intéressant car le joueur peut faire évoluer son perso pas uniquement qu'avec les points d'expérience.

◆ Les règles proprement dites

Hystoire de fou utilise deux types de dés : le d20 et le d6. Il y a aussi les classiques tableaux pour le maître du jeu. On

n'en est vraiment pas submergé. Le combat devrait devenir assez rapidement fluide. Beaucoup de choses sont faites pour que le roleplay passe devant le lancer de dés.

◆ Les spécificités des règles

L'originalité de ce jeu est l'utilisation de la démenche comme composante dans les actions. Il y a dans cela de l'incrédulité. Pour citer l'auteur: " *l'incrédulité consiste à refuser de croire qu'une chose soit ce qu'elle est ou plus simplement, à refuser de croire à une certaine chose.* "



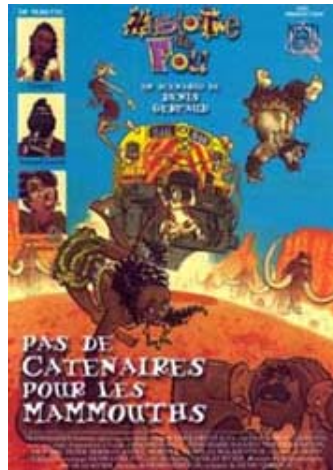
Par l'effet d'incrédible (ne chercher pas, c'est pas dans le dico), vous pouvez révéler la chose telle qu'elle est. Un tas de serpents blancs, belliqueux ne peuvent être qu'un plat de spaghettis.

Il y a aussi les effets démentiels qui permettent de résoudre plus ou moins facilement certaines actions (quand ça réussit). La contrepartie est que ça peut donner des points de crise.

Les tests de crise peuvent donner des chocs de folie. Dans le jeu, la folie se résume à deux choses : la parano ou la schizo. Pas besoin de plus, c'est largement suffisant pour égayer les parties. Je ne vous en dis pas plus, je vous laisse découvrir le reste.

Les scénarios ou les crises peuvent être un chemin vers la folie dans le monde réel comme un délire où l'absurde est roi. L'absurde est défini comme la sublogique. Dans les règles, l'auteur cite comme exemple la fabuleuse scène du film " Sacré Graal " où il est expliqué comment reconnaître une sorcière. Les entrées en crises peuvent se faire de façons très différentes.

L'accomplissement d'une crise produit, lorsque les joueurs perçoivent une chose, un incident ou autre chose, même fugitif, qui correspond à la vraie réalité. Dans les règles, ils appellent ça " **la perception subliminale de la vraie réalité** " ou PVSR.



En tout cas, c'est un jeu où vous pouvez faire des scénarios indépendants mais qui est plus, est fait pour jouer en campagne. Petit à petit, les joueurs passeront dans un délire même dans leurs réalités.

La campagne qui est dans le livre de règles présente bien le délire déconcertant dans lequel les joueurs peuvent être précipités.

Je conseille d'appliquer la règle du saint Frusquin dès que c'est possible. Se retrouver habillé n'importe comment au début de la crise peut être plutôt déconcertant, et mettre un peu de piment dès le début.

◆ Les suppléments

La gamme n'est pas très importante mais de grande qualité, donc absolument importante à avoir.

Il y a d'abord l'écran, classique avec tous ses tableaux, et ses illustrations de qualité. Mais avec, il y a un joyau de plaisir de jeux et de crises de fou rire. La présentation de " la fédération réaliste des républiques frankofones " vaut son pesant de cacahuètes d'absurdes et d'univers de campagnes multiples. La série de crises qui suit est un vrai plaisir de jeux.

" **Pas de caténaire pour les mammouths** " le deuxième supplément, est un vrai plaisir de lecture et de roleplay. Bref, du grand, du bon Denis Gerfaud ; à avoir absolument pour tous les maîtres de ce jeu.

Pour conclure, *Hystoire de fou* est un jeu indispensable dans sa ludothèque pour tout amateur d'absurde et de délire. Vous y passerez

un moment mémorable, que dis-je ! inoubliable. C'est réellement une bouffée d'air frais dans le monde rolistique français.

Denis Gerfaud est vraiment un créateur de choses rolistiques de qualité mais peu prolixes.

A quand la suite ?

