




Présentation du Jeu

mardi 12 juillet 2005, par [Kereran](#)

Hystoire de Fou fait évoluer des personnages contemporains tout à fait normaux (vous, moi, Mr Rombier le voisin du dessus) dans un monde qui l'est également... au départ.

 Dès les premières minutes du jeu le monde se transforme, parfois brutalement (exemple : Les personnages se retrouvent brusquement habillés de couches culottes de taille XXL dans un lieu qu'ils ne connaissent pas), parfois de manière plus subtile. Cette apparition discrète du fantastique dans l'histoire peut s'expliquer de manière logique tout en laissant une impression étrange. Pour reprendre un exemple du livre, l'un des personnages rentre chez lui, se fait couler un bain et quitte la pièce. Lorsqu'il revient quelques minutes plus tard sa baignoire est remplie de neige... Que s'est il passé ? une blague idiote d'un ami caché dans l'appartement ? ou autre chose ?

Le malaise ainsi instauré se prolonge alors jusqu'au point de rupture, où l'on ne peut plus trouver d'explication logique et où l'on touche du doigt la vérité : le personnage nage en plein délire. Pour reprendre l'exemple précédent, le personnage, désireux de mettre fin à la plaisanterie, ouvre la porte de son appartement et se retrouve dans la neige, en plein blizzard, toute trace de son appartement ayant disparu.

A ce stade le personnage n'aura plus qu'une envie : retrouver le monde réel. C'est là le but d'une "crise"

(un scénario) d'Hystoire de Fou.

A l'intérieur du délire, le personnage aura une vision du monde réel, une sorte de "flash" lui permettant d'entrevoir la situation dans laquelle il se trouve dans le monde réel (exemple : un personnage a la sensation que, dans le monde réel, il est dans une piscine...), une fois cette vision en tête il devra réussir à faire coïncider sa PSVR (perception subliminale de la vraie réalité) et la situation dans laquelle il se trouve dans le délire.

Pour atteindre son objectif, le personnage d'Hystoire de Fou n'est pas complètement démuni : il est libre de ne pas croire à ce qu'il voit. Dans ce cas précis, si sa volonté est suffisante, l'objet, la situation ou l'être auquel il refuse de croire se verra irrémédiablement transformé par son incrédulité.

Muni de cette arme, le personnage devra traverser la crise, en comprendre la logique et la tourner à son avantage, afin d'"accomplir" (Terme qui désigne le fait d'arriver à réaliser la PSVR et à sortir de la crise).

Voilà une brève description de ce qu'est Hystoire de Fou. J'espère avoir été suffisamment clair, bien que les concepts présentés dans Hystoire de Fou méritent mieux que l'explication que j'ai pu en donner.

Cependant, j'ai deux bonnes excuses :

- Je n'ai pas le talent de Denis Gerfaud (hé non !)
- Je voulais faire court

Voir en ligne : [Un descriptif complet de la gamme c'est sur le Grog](#)