



## Critique du Jeu

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

Hystoire de Fou se présente sous la forme d'un livret d'un peu plus de 150 pages. On y trouve :

- Une nouvelle d'introduction, qui permet de se mettre "dans le bain" tout en douceur
- Le procédé de création des personnages (la création d'un personnage prends moins d'un quart d'heure).
- Le système de jeu en lui même.
- Une explication claire des concepts du jeu.
- Des conseils pour le meneur de jeu : création d'un scénario, improvisation d'un scénario, gestion des particularités d'Hystoire de Fou.
- Une campagne complète de 9 scénarii, plus des conseils pour créer une suite à cette campagne.

Les points forts de ce jeu sont :

- Un thème hors du commun, qui rends Hystoire de Fou totalement inclassable par rapport aux jeux existants.
- Des règles excellentes, extrêmement simples et qui se moulent parfaitement dans le contexte du jeu.

Ces règles savent se faire oublier au profit du roleplaying.

Le seul point faible du jeu est, à mon avis, l'absence d'une récapitulation des tables du système de jeu (absence qui sera compensée par la sortie prochaine de l'écran du MJ).

Bien entendu, cette critique doit être prise pour ce qu'elle est : l'avis (forcément subjectif) d'un MJ/joueur fanatique d'Hystoire de Fou.

A propos de critique... Vous avez peut être lu celle d'Hystoire de Fou parue dans Casus Belli (le numéro 112 pour être précis). Cette critique est elle aussi subjective mais dans le sens opposé : le jeu est descendu en flammes (bien que la partie purement descriptive soit bien meilleure que la mienne). Comme j'ai cru déceler dans la dernière partie de cet article une certaine dose de mauvaise fois, je ne résiste pas au plaisir de faire :

[La critique de la critique](#)