



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Hystoire de fou > Suppléments > **La critique de la critique**

La critique de la critique

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

"Du point de vue de la critique le jeu soulève plusieurs problématiques dont certaines vous sont sans doute apparues au cours de cet article."

Allons y gaiement...

"Tout d'abord, Hystoire de Fou appartient plus à un genre littéraire que rôlistique. Vouloir adapter la thématique des oeuvres de Lewis Carroll ou Philip K. Dick relève d'un exercice de style particulièrement casse-gueule."

Tiens donc ? Et pourquoi ça ?

Moi, je dirais qu'adapter les THEMES ne doit pas être si compliqué que cela. Evidemment si l'on cherche à faire du "P.K. Dick" en essayant de coller à un roman particulier, c'est certainement beaucoup moins évident. Mais rien n'oblige à le faire.

"Hystoire de Fou est un audacieux jeu d'auteur dont le succès commercial n'est pas gagné d'avance."

On peut traduire cette phrase par "*c'est un jeu pour intellectuels dont le suivi sera certainement nul*".

Voilà un commentaire très sympathique... Les rôlistes sont déjà assez frileux, je ne pense pas que les déguster d'avance soit très utile.

"Ensuite le jeu met trop en avant certains éléments comme le Saint-Frusquin ou les appareils électroménagers animés."

C'est totalement faux...

Tout d'abord, le Saint Frusquin est relégué à la fin du livre et n'est utilisé que dans 2 crises sur les 9 contenues dans le jeu : ce n'est nullement une

obligation. On sent là le réflexe du grobill moyen : "*pas touche à ma full plate !*". Halala comme c'est triste, un personnage obligé de porter une couche culotte ! vous rendez vous compte du tort causé ? c'est un scandale !

En ce qui concerne les appareils animés (vélos, tracteurs, coucou etc...) ceux-ci ne sont pas non plus obligatoires, c'est simplement une manière de créer une créature un tant soit peu originale.

"Si bien que ceux ci risquent de donner une image grotesque (et fausse !) du jeu. Combien de joueurs vont penser -à tort- que dans Hystoire de Fou, on ne joue que des personnages en couche-culotte qui se battent contre des aspirateurs à dents ?"

Rhaaa ! N'importe quoi !

A mon avis, les joueurs ayant testé ou lu le jeu se seront fait une opinion différente. Quelque part, Casus a une part de responsabilité dans l'opinion que se feront les joueurs. Plutôt que de se lamenter sur l'incompréhension dont serait victime HdF, il (Casus, peu importe le journaliste) ferait mieux montrer les qualités du jeu.

"Par ailleurs, Hystoire de Fou ne fonctionne pas comme un jeu de rôles traditionnel. "

Certes...

"Les persos ne gagnent pas en puissance au fur et à mesure."

Les sceptres magiques multi-fonctions à 10000XP sont effectivement assez rares...

Pour être sérieux, Hystoire de Fou propose un retour aux sources : le jeu pour le jeu, le plaisir d'avoir vécu une grande aventure par personnage



interposé. Les règles de gestion de l'expérience dans HdF sont presque inutiles.

C'est plutôt rafraîchissant comme manière de jouer, non ?

" Il n'y a pas de secrets à découvrir et pas d'univers à explorer. Le plaisir du joueur naît de l'évolution des crises et des personnages. Pas vraiment la tasse de thé du joueur moyen..."

Il y'a pourtant un univers à explorer : celui de la crise dans laquelle se trouve le personnage. D'ailleurs rien n'interdit de faire évoluer les personnages dans le même univers pendant plusieurs crises. Quant aux secrets.. à part la découverte des effets démentiels, il n'y en a effectivement aucun.

Le fait que ce soit ou non "la tasse de thé du joueur moyen" est difficile à définir. Comment juger de ce que les joueurs aiment ? -TOUS- les joueurs ?

Pourquoi HdF ne pourrait il pas satisfaire une majorité de joueurs ?

Pourquoi ne pas lui laisser sa chance au lieu de juger à coups de phrases péremptoires ?

"Mais le principal défaut d'Hystoire de Fou tient à sa forme. Qu'il ne contienne pas d'univers se conçoit. Mais qu'il ne propose pas de pistes permettant de se faire une idée sur les genres d'univers qu'il est possible de composer est réellement gênant. Combien de meneurs de jeu vont comprendre qu'Hystoire

de Fou louche en fait du côté du prisonnier, de Twin Peaks ou de Twilight Zone ?"

A mon humble avis, les scénarios contenus dans le jeu, et ils sont nombreux, donnent une excellente image de ce qu'il est possible de faire. Libre à chacun d'imaginer ce qu'il veut par la suite.

les séries proposées ci dessus sont effectivement une bonne idée (surtout Twilight Zone, pour lequel j'ai un faible).

Pourquoi ne pas l'avoir suggéré, tout simplement ? L'absence de sources d'inspirations telles que celles ci n'est pas catastrophique. Hystoire de Fou a tout de l'auberge espagnole : on y trouve ce que l'on veut bien y apporter.

Et ce n'est pas au touriste venu avec son sandwich au pâté de se plaindre de l'absence de caviar au menu :)

Voilà, c'est tout ce que j'avais à dire à ce sujet. Je peux maintenant ranger ma courgette 9mm et passer aux joies du jeu.

Sans animosité aucune,

Kobal.

P.-S.

Note : les propos en gras sont de Mehdi Sahmi et sont issus de CB n°112. Les propos acerbes sont de moi :o)