



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Hystoire de fou > Aides de jeu > **Comment plonger les joueurs dans le délire**

Aide de jeu pour Hystoire de Fou

Comment plonger les joueurs dans le délire

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

Un personnage, avant sa première crise, ressemble comme deux gouttes d'eau à n'importe quel individu lambda, il est donc innocent, et n'a jamais subi de délires. Comment peut-il alors "incréditer" un objet, utiliser les compétences démentielles .. ou même invoquer les vapes ?

Si l'on essaye de jouer à Hystoire de Fou en restant le plus près possible de la réalité, dans le but de "vivre" ce qu'une personne confrontée à ce style de crise peut ressentir, on obtient alors un style de jeu radicalement différent, plus étrange, plus saisissant -à mon goût- Ce que m'amène à une petite mise en garde.

Selon la loi n91-32,

JOUER DE CETTE FACON PEUT NUIRE A VOTRE
SANTE (MENTALE).

Bon ... si l'on passait aux choses sérieuses ?

Je disais donc que si l'on voulait se rapprocher du mode de pensée de son personnage, il fallait être innocent. Et qui dit innocent dit pas de règles expliquées ! Vous commencez à saisir ? Il va falloir faire jouer vos amis sans leur expliquer quoi que ce soit ! Délire non ?

Le premier jour l'échelle créa l'homme (ou le contraire, je ne sais plus).

Les joueurs

Choisissez des victi... heuu des camarades joueurs, de préférence relativement expérimentés, car l'effet peut être déroutant.

Si vous comptez maîtriser des nouveaux venus dans le monde du jeu de rôle, prenez plutôt la méthode classique ...

Création des personnages

Expliquez brièvement les caractéristiques, la signification de l'Entendement, et demandez de répartir les 80 points alloués à cet effet tout en précisant aux joueurs de créer quelqu'un de banal. Dites aux joueurs de décrire leur personnage : âge, taille, poids, activités.

Une fois tous ces paramètres établis, donnez leur le bonus aux dommages auxquels ils ont droit (les joueurs ne doivent pas connaître l'influence de leur taille sur leur bonus aux dommages, cela évite d'avoir des personnages mesurant 4,12m de haut). Vous pouvez même omettre de leur préciser leur tendances. Après, demandez-leurs de dire un mot, au pif, n'importe lequel. Voilà pour le mot de démence. La création doit être rapide, 10 minutes maximum de préparation par joueur (sauf si les joueurs décident d'approfondir le background de leur personnage... mais c'est rarement indispensable).

Le scénario

Je vous conseille de faire jouer la nouvelle d'introduction pour la première partie des joueurs, l'arène permettant d'une part d'éviter que les joueurs se dispersent dans la nature, et d'autre part

de les obliger à comprendre le premier de leurs pouvoirs : L'incrédulité. Une crise répondant aux mêmes exigences vous est proposée dans la rubrique Crises.

Et voilà, en peu de temps nous sommes prêts à entrer dans un monde... identique au nôtre.

Le deuxième jour, l'homme monta sur l'échelle... ben oui, sinon pourquoi l'avoir construite ?

Le début du scénario se déroule normalement, les joueurs sont mis en situation... en les prenant un par un dans une pièce, essayez d'insister, de leur montrer que la journée a mal commencée, comme si c'était une journée banale et chiant à mourir. Puis, faites glisser doucement les joueurs dans la crise, progressivement.. en leur donnant des détails bizarres comme, par exemple, des factures de 472 francs (le même prix que l'assurance proposée par la MAD). Enfin bref, déroutez-les. Insistez bien aussi sur la date... fournissez-leur des bribes de justification auxquelles ils pourront se rattacher, pour forcer le joueur à réfléchir comme le personnage.

Il est logique qu'un homme en pleine crise se pose des questions, alors qu'un vieux routard du jdr, qui en a vu des vertes et des pas mûres, qui a bouffé du gob et du squelette, il lui en faut un peu plus pour le déranger. Alors préparez leur réflexion. Si besoin est, faites une pause pour leur demander comment se sentent leurs personnages, quel est leur état d'esprit.

Le troisième jour, l'homme se retrouva comme par miracle avec un pinceau (... ben merde alors, qu'est que je fous avec ça ???)

C'est là que cela se gâte, les joueurs entrent de plein pied dans la crise, ils se voient pour la

première fois en tenues étranges ... mince bizarre ça. Favorisez l'échange, la discussion. Si elle ne vient pas et qu'ils se dispersent pour résoudre le scénario, soulignez le caractère étrange de leur situation : *"Franchement, tu regardes la façon dont tu t'es vêtu... et tu te demandes ce que tu peux bien faire avec des bas-résilles et une bouée jaune en forme de canard..."* ou *"tiens, la voisine, celle que tu trouvais mignonne, que fait elle la ??? elle a l'air niaise avec son sac poubelle !"*

Une fois que les joueurs se sont présentés, se sont posés les premières questions, faites entrer le mot de démente en jeu... il doit tourner dans leurs têtes, il doit devenir une sorte de bouée de sauvetage, à la fois accueillante et terrifiante. Certain vont le prononcer tout de suite, vous pouvez ne pas en tenir compte et juste leur dire qu'ils sont soulagés. Je ne pense pas qu'ils soient réellement entrés en crise, n'étant pas encore totalement impliqués dans le délire. Cependant, c'est à vous de juger.

L'intérêt de l'arène de la nouvelle prend ici toute son importance ... les joueurs sont bloqués dans un lieu clos, obligés de se parler et n'ont d'autre moyen de s'échapper qu'en plongeant dans le délire et de découvrir leurs pouvoirs démentiels... tout du moins une partie.

Il m'est arrivé d'avoir des joueurs qui sont restés bloqué 3 heures durant dans cette arène... et ils ne se sont pas ennuyés je vous assure ! N'ayez donc pas peur de les faire mariner, ne les poussez pas à trouver tout de suite la solution... ils doivent parcourir un cheminement intellectuel avant d'être "apte" à poursuivre.

Faites à présent en sorte qu'ils commencent à avoir des sentiments forts, comme la panique, l'angoisse... enfin bref, montrez-leur que la vie en crise n'est pas toujours facile.

Le quatrième jour, l'homme comprit que le pinceau servait à peindre le plafond... (ben oui, il est pas très malin)

Normalement, à ce stade, les joueurs commencent à comprendre que le mot de démente sert à

quelque chose, et, en toute logique, devraient s'y rattacher comme à leur maman dans leurs plus vieux souvenirs. Ils lui font appel, peut être en cachette parce qu'ils ont honte de le montrer aux autres, mais y font appel... Peu restent stoïque à ce moment de la partie... les Post-It (arme vénérable +4 de tout roliste expérimenté) fusent, certains vont se découvrir de nouveaux pouvoirs... D'autres commenceront à croire qu'ils sont de grands magiciens : imaginez un concierge de 50 berges, un balai à la main, prononçant ce qu'il pense être une formule rituelle à tout bout de champ, pour épater les autres... se découvrant des talents digne de Merlin.

Il y a fort à parier que les premiers chocs vont apparaître. Les joueurs, après avoir cru comprendre, se retrouvent donc de nouveau au plus bas, avec leur mot en tête... Si un joueur entre en crises *parano* ou *schizo*, prenez-le à part et expliquez-lui ce qui lui arrive : tout d'abord une phase de dépression, pendant laquelle il se sent triste et nauséux. Puis une seconde phase dépendant de sa tendance (schizo ou parano). Si le personnage est parano, il se croira le centre d'une énorme conspiration (du type CIA-Elvis Presley-Rosewell-Union des Chasseurs de girafe). Si le personnage est schizophrène, il verra des objets ou des êtres qui n'existent que dans son imagination, ses compagnons ne partageant pas ses visions. A noter que les créatures "chimériques" qui s'en prennent au personnage schizophrène lui infligent des dégâts REELS.

Le cinquieme jour, de dépit, l'homme peignit le plafond ...

A présent, les personnages sont totalement dans le délire, et peuvent réagir n'importe comment... à vous d'improviser, vous les avez en main. Ils savent qu'ils peuvent faire certaines choses, que leur mot de démente peut être dangereux et que quelque chose ne tourne pas rond. Comme au début, faites régulièrement des pauses afin que les joueurs expliquent l'état d'esprit de leurs personnage. Il est maintenant temps de passer à la résolution de

la crise : La PSVR. Celle-ci doit se manifester soit à l'occasion d'un événement particulier, soit parce que les personnages pataugent. Précisez bien aux joueurs que les personnages ont vraiment l'impression d'apercevoir la réalité pendant la PSVR, afin que celle-ci devienne un point d'ancrage, "quelques grammes de réalité dans un monde de fous. Les joueurs vont certainement y accorder énormément d'importance (un peu comme lors de la révélation du mot de démente) et en discuter entre eux.

- "aahhhh, il y a un moyen de s en sortir ! tout est clair !!!"

- "oui mais ..."

- "Comment allons nous trouver un dinosaure vert ?" etc...

A cette phase, le plus important est de faire comprendre que la solution dépend d'une sub-logique ou logique de la folie.

Les personnages vont sans doute se tromper dans leurs premiers essais, donc ne soyez pas trop dur : concevez une sub-logique simple à mettre en œuvre (évitez d'inclure un trop grand nombre d'étapes pour arriver au résultat désiré), abaissez la difficulté des incrédules primordiales pour la résolution du scénario (si les joueurs doivent en plus deviner qu'un objet doit être incrédule à plusieurs... on ne s'en sortira pas).

Les personnages mettent alors un point d'honneur à réaliser cette quête, qui peut paraître une sorte de saint-graal pour eux. Ils sentent qu'il s'agit du seul moyen de s'en sortir, et y vont les yeux fermés, en plein dans le délire. Ils commencent à saisir la sublogique du monde, et ne craignent plus de passer pour des crétins en le disant aux autres.

A vous de jouer à présent. Le plus dur est fait pour eux.

Le dernier jour, l'homme finit de peindre son plafond

Les personnages arrivent à la fin de la quête ? Parfait ! Une fois revenu dans la "réalité", ou tout du



moins dans le semblant de réalité, donnez-leur une explication logique des événements. En bref, rationalisez un maximum. Puis au dernier moment, laissez entrevoir un objet ou un personnage vu dans le délire, quelque chose qui fasse s'écrouler leurs certitudes et achevez votre scénario par la phrase rituelle : "*mais ceci est une autre hystoire*".

Voilà ! notre petit tour d'horizon s'achève là ! Mais sachez que les personnages ne sont pas encore au bout de leurs peines (et vous non plus), il reste à leur faire découvrir les autres effets démentiels, l'incrédulité collective, la traversée de miroirs (cf. Des recettes de la folie) et bien d'autres chose

encore.

Bon courage et bon jeu !

P.-S.

Ce texte a été traduit en français courant par Kobal, qui est diplômé de l'école supérieure de traduction Franco-IRCIenne.

PS pour Azirafale : désolé vieux :o)