

# La Feuille d'Aventure

6

**DOSSIER**  
**LIVRE-JEU : UNE**  
**LITTÉRATURE ?**

**VOS RUBRIQUES**

**Page-jeu**

**Coup de cœur**

**Antre de Nosférax**

**Courrier des lecteurs**

*Nouveau !*

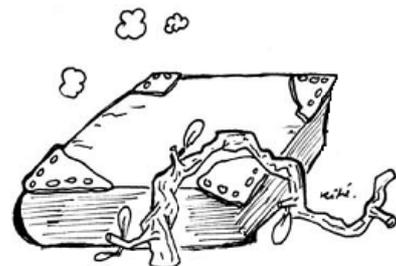


TEL un fier aventurier défiant les marais informes et changeants où repose *Ubbœ Sathla*, IL est venu quérir mon message !

Je m'extirpe alors de ma propre vase pour tapoter de mes doigts suintants et dégoulinants !

**Spumescente** nouvelle année à tous !

Lord von Hermann



## Sommaire

Édito	1
Courrier des lecteurs	3
Rétroactu des livres-jeux	5
Réactualisation	17
<b>Dossier</b>	
La Littérature interactive	7
<b>Jeu</b>	
Mosaïque	16
<i>L'antre de Nosférax</i>	
BD : Défis (pas si) fantastiques	34
<i>Coup de cœur ludique</i>	35
<i>Chronologie : 1988</i>	37
<i>Confessions</i>	
<i>Copyright</i>	41
<b>Aventure</b>	
Un livret dont vous êtes le héros	44
<i>Le mot de la fin</i>	



À l'heure où je m'adresse à VOUS, l'horizon est recouvert d'un merveilleux linceul qui, dit-on, paralyse le pays. Toutefois, il n'y a pas que la neige qui nous paralyse ! Serait-elle l'écho climatique d'une politique engourdie par le froid cordial qui sépare nos régions ? La ville est étrangement calme, mais le moindre bruit est noblement véhiculé. Je prie les déesses de l'hiver pour que le feu sacré veille au ciel, et seulement au ciel. Leurs larmes délicatement chues lèguent à mon cœur la chaleur de l'espoir. L'espoir que ce numéro six, inédit et inespéré, VOUS comblera de bonheur pour cette fin d'année 2010 !

En effet, du jour au lendemain, sans explication aucune, VOUS n'avez plus eu de nouvelle de votre fanzine adoré. Le détail de nos péripéties, pour ceux que cela intéresse, VOUS sera narré en fin de tome. Et le voici qui ressurgit de ces cendres, sans crier gare, un peu à la manière du *Casus Belli* en août 2010. C'est qu'il en a fallu du temps. Du temps pour que les tempêtes intérieures cessent de me tourmenter, pour que la raison reprenne le dessus, pour que la nostalgie l'emporte enfin sur la raison. VOUS ne rêvez pas ! **La Feuille d'Aventure** est de retour !

Suite (...)



(...) Suite

De retour toutefois avec notables différences : l'équipe se résume à... votre Âme en peine dévouée... La maquette est de nouveau réalisée par... votre humble Ver rampant... l'AVH est un ersatz produit par... votre chère Goule... et elle ne présentera désormais pas plus de 50\$, selon la volonté suprême... de votre infernal Tyran !

Holà, lecteur ! Que croyais-TU ? Que j'allais lancer l'appel à candidature, si coutumier des anciens numéros ? Que nenni, les erreurs du passé ne m'ont que trop enseigné la parcimonie. Ceci dit, je ne cache aucun monstre derrière la porte, et si TOI, héros téméraire, souhaites l'ouvrir, rendez-vous sans plus attendre au **paragraphe 14** ! Peut-être y trouveras-TU un trésor ?

Comme annoncé, pour ce sixième numéro, un dossier sur la littérature interactive, avec cette question cruciale : est-ce ou non de la littérature ? Nous pourrions tout aussi légitimement nous demander si le livre dont vous êtes le héros est d'abord un livre ou un jeu ? Mon professeur de français a toujours soutenu la seconde opinion, et moi la première. D'ailleurs, n'appelle-t-on pas cet objet un livre-jeu et non un jeu-livre ? Ce n'est pas un hasard, je pense.

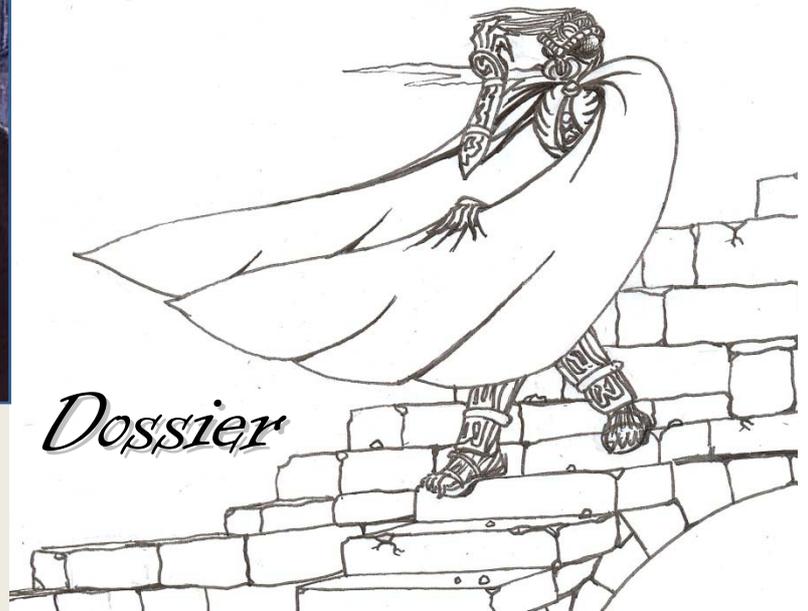
En revanche, l'analyse de *Emma* et l'interview inédite de Damien Maric et Angelina Iacovone attendront encore quelques semaines avant de voir le jour dans le n°7. En effet, le débat déploie suffisamment de matière pour occuper la trentaine de pages attendues. Et cela me laisse le temps de concocter une AVH inédite, proposant un concept inédit ! Je peux juste VOUS dire que la neige, même si elle fond, sera au rendez-vous. Quant au numéro prévu sur les *Quête du Graal*, il attend la levure pour gonfler. Je VOUS en dirai des nouvelles !

En attendant, puisses-TU, lecteur averti ou novice, te délecter de ces quelques pages offertes en sacrifice à ta convenance, ton esprit critique et surtout, à ton âme d'enfant.

En acceptant de surcroît mes vœux les plus chaleureux depuis ce belge hiver.

Puisse le **14** guider tes pas... loin de lui !

☞ **Paragraphe 14**



## La Littérature interactive

### Introduction

Points de repère	07
Glossaire	08
Les sources d'inspiration des livres-jeux	12
Pour une pédagogie du livre-jeu	14
Portail des livres-jeux	15

### Débat

Le livre-jeu fait-il partie de la littérature ?	
<i>Qu'est-ce que la littérature pour adolescent ?</i>	18
<i>Les caractéristiques de la paralittérature</i>	19
Une littérature peut-elle être interactive ?	19
Arcanes de la littérature interactive	
<i>Les règles peuvent-elles être littéraires ?</i>	21
<i>Décrire l'échec de manière littéraire</i>	22
<i>Champ lexical et procédés littéraires</i>	22
<i>L'ambiance du récit</i>	24
<i>Une entrée en matière motivante</i>	25
<i>Des personnages vivants</i>	26
Le VOUS héroïque	
« Vous » ou « tu » ?	27
<i>Vous explicatif et narratif</i>	27
<i>Et pourquoi pas « il » ?</i>	28
<i>Le héros : une coquille vide ?</i>	29
<i>Les héros aussi ont une âme !</i>	30

Considérations finales	32
------------------------	----

Références	33
------------	----

# Courrier des lecteurs



Vendredi 7 avril 2006

Bonjour à vous !

Suite à votre publicité sur le forum de Méluzine j'ai téléchargé les quatre numéros de votre webzine et ai commencé à les consulter, étant moi-même en charge d'un fanzine médiéval-fantastique, Raxxon. Après la lecture du premier j'ai eu une furieuse envie de vous envoyer ce mail d'encouragements et de félicitations, l'idée est excellente et la réalisation des articles est à la hauteur, ça m'a donné envie de reprendre mes vieux bouquins qui traînent au fond de ma bibliothèque (jamais eu le cœur de les jeter), et ce même si je trichais toujours lors des combats ;)

Bravo donc, et je vous souhaite une bonne continuation ^\_\_^

*Castel*, du Fanzine Raxxon

Dimanche 9 avril 2006

Hello !

Voilà, comme d'hab je car-bure à 2 à l'heure dsl :-)

Alors déjà la maquette est claire, bien foutue et reprend des logos qu'il me semble avoir vu dans nos fameux livres.

Les rubriques sont bien découpées et la chronique année par année des sorties de livres me passionnent me transporte dans le passé...

Arf... j'en ai presque les boutons d'acnés qui reviennent !

Et sincèrement, l'article sur comment faire son livre me donne envie de retrouver du temps et de m'y remettre.

Je suis épaté de la qualité des sources (qu'il s'agisse des vôtres ou de celles de sites), un très bon travail là-dessus ! Surtout les couvertures des livres en V.O.

J'attends avec impatience un focus sur Sorcellerie! Parce que... Beh merde, me souviens de ma première partie dans le quatrième

volume où je me retrouve projeté dans le passé, dans le volume 2 je crois, lorsque j'utilise la formule interdite.

*Gérald Galiano*, de Méluzine.

Lundi 8 mai 2006

Bonjour,

Je viens de lire vos quatre fanzines et grâce au site j'ai pu faire un tour rapide de la toile sur le thème des livres dont vous êtes le héros. Tout d'abord je vous félicite pour votre travail fort bien fait. Du coup, vous avez réveillé de vieux souvenirs de lectures, dont notamment les Loups Solitaires, la série Sorcellerie!, ou pour les Défis Fantastiques : la Sorcière des neiges. Bien que mes plus vifs souvenirs sont attachés à la Quête du Graal, qui n'est pas pour l'instant à votre ordre du jour.

Je pensais que tout cela était mort et vous apportez des informations intéressantes sur des publications dont je n'ai jamais eu connaissance. Je tenais à me manifester même s'il ne s'agit pas d'un retour critique mais plutôt d'un vif encouragement. J'espère que cela vous fera plaisir.

Donc un grand merci et bon vent à votre site.

*Grégoire*

Lundi 4 septembre 2006

Bonjour,

Travaillant sur un mémoire universitaire sur le thème du jeu vidéo et de l'interactivité, je suis tombé sur votre fanzine qui m'a appris beaucoup de choses, surtout le numéro 2 qui relate les origines des jeux dont vous êtes le héros.

Pourriez-vous me dire en quelle année est sorti votre fanzine, pour que je puisse le citer dans ma bibliographie? Et si "paragraphe 14" accepte de me

révéler sa vraie identité pour qu'il puisse lui aussi être cité en bonne et due forme...

Merci d'avance et à bientôt.

Et bravo pour votre travail, sérieux et bien documenté.

*Thomas*

Impressionné que le zine puisse servir à un mémoire, je lui réponds avec plaisir et le questionne quelque peu :

Vendredi 8 septembre 2006

Bonjour et merci pour ces précisions.

Si j'accorde autant de crédit à votre travail, c'est qu'il a l'air sincère et fait sérieusement (je ne sais pas ou vous êtes allés chercher vos sources, mais tout porte à croire que vous avez fait l'article uniquement à partir de vos connaissances et expériences personnelles, ce qui en fait une référence du genre). Si vous connaissez d'autres ouvrages spécialisés qui parlent du même sujet, n'hésitez pas à me faire parvenir les références.

Mon mémoire porte sur l'art numérique et ses rapports avec le jeu vidéo.

Je ne cite pas vraiment votre texte à proprement parler mais je me sers des données chronologiques qu'il contient pour établir un bref historique de l'interactivité en art.

Nous conviendrons que les livres dont vous êtes le héros en sont un bon exemple.

Vous serez donc sans doute déçu d'apprendre que vous n'êtes mentionnés qu'une fois en note de bas de page, pour indiquer la source de mes informations.

Cela dit, il est effectivement possible que je vous envoie un extrait du mémoire si le thème vous intéresse.

Encore merci pour votre aide et peut-être à bientôt.

*Thomas*

Mercredi 13 septembre 2006

Bonjour,

Je suis Kéké, le dessinateur en herbe :)

J'ai lu le dernier fanzine, et j'ai été agréablement surpris : la mise en page est formidable (c'est vraiment très pro), et voir mes petites illustrations et ma planche dans un magazine c'est chouette :)

Bravo encore à toute l'équipe et bonne continuation (vous êtes dans la voie, la très bonne voie même :))

Kévin

Jeudi 18 janvier 2007

Encore félicitations pour votre fanzine qui perpétue l'esprit de ces ouvrages devenus hélas trop rares de nos jours. Comment faire pour proposer ou rechercher des livres afin de compléter une collection?

GROSBILL

Dimanche 11 février 2007

Nous recevons un formulaire d'inscription pour le Paris Anime and Game Show (dit PAG show). Étonnés, nous demandons des précisions, voici la réponse :



Mardi 20 février 2007

Bonjour,

Avant tout sachez qu'il ne faut pas être étonné. Le PAG show est certes un grand événement et c'est pourquoi nous vous avons contacté. Ce que vous faites est très intéressant et pour avoir moi-même parcouru le numéro 4 j'ai été vraiment épaté par votre approche ludique, professionnelle et par le contenu riche que vous proposez. Pour vous avouer, j'ai fait suivre le lien à des amis de mon école d'ingé fans de jdr et ils ont aimé. Je suis de plus persuadé que votre présence attirera de nombreuses personnes avides de découvrir des fanzines différents ou "divers" comme vous le précisez...



ce qui nous convient sachant que nous voulons faire un événement sortant par de nombreux points de l'approche traditionnelle et si peu innovatrice.

En espérant avoir répondu à vos attentes, j'espère vous compter parmi nos exposants amateurs pour ces 3 jours de fêtes.

Je reste à votre dispo pour toutes infos complémentaires.

Cordialement,

Arvin, Responsable du Comité d'Organisation

Site Web: <http://www.pag-show.com>

Samedi 2 janvier 2010

Bonjour,

Le 6e numéro de votre fanzine est-il disponible ?  
Merci !

Anne-Sophie

→ J'espère y avoir répondu !  
Avec un an de retard toutefois.  
Toutes mes excuses !

## Histoire du zine

Laissez-moi vous conter quelques bons souvenirs. Tout d'abord à propos de **Méluzine**, une association, née en 2002, qui contribue à la promotion des fanzines, webzine et autres zines. Je ne connaissais pas du tout jusqu'à ce que je les rencontre à la Fantastique convention à Bruxelles (rendez-vous p. 36 pour mon coup de cœur sur la FanCon). Je leur ai immédiatement parlé de *La Feuille d'Aventure* et, suite à cela, ai encodé les 4 numéros existants dans leur base de données. Ce petit coup de pub nous valut d'ailleurs les encouragements de **MDM Production** (2003), conceptrice d'un univers medfan nommé Raxxon. Ce sont les premiers à nous avoir encouragés, en dehors des aficionados du forum. Je vous indique leurs forums : [www.raxxon.com](http://www.raxxon.com) et leur site : [www.raxxon.com/menu/menu.php](http://www.raxxon.com/menu/menu.php). J'ignore cependant quel est leur niveau d'activité actuel. Quant à Méluzine, ils sont toujours très actifs et indispensables à la vie des zines en tout genre, si vous aimez les zines, rendez-leur donc visite sur [www.meluzine.org](http://www.meluzine.org).

Ensuite, concernant le mail de **Thomas**, je dois vous avouer que ce fut un des plus encourageants car il n'a pas hésité à considérer nos articles comme « une source en soi » ! Ce qui en langage académique signifie : une information de première ligne dans laquelle on peut puiser, de manière critique, pour élaborer un travail de recherche. Belle reconnaissance ! Et tout le mérite en revient aux auteurs de *La Feuille d'Aventure* qui ont toujours investigué en tant que biblioludologues, si j'ose dire. Enfin, je vous apprendrai qu'après une brève recherche, j'ai retrouvé la trace de Thomas grâce à un site temporaire : [www.thomaslannette.com](http://www.thomaslannette.com), et signale au passage que je n'ai jamais reçu l'extrait du mémoire en question !

Le PAG show... est arrivé un peu comme un cheveu dans la soupe. Je m'explique. Pour payer un emplacement à une convention, il faut compter entre 50 et 100€ pour un collectif comme le nôtre. Or, deux obstacles majeurs intervenaient : premièrement, nous n'avons jamais été constitués en association, ce qui devait compliquer grandement ce genre d'initiative, ensuite, le zine n'existait que sous format pdf, nous n'avons jamais diffusé de format papier. Et pour imprimer, il faut des sous, et pour avoir des sous, il faut une association. En résumé, nous n'avons pas été au PAG show. Grande déception pour ma part, car une fois de plus la reconnaissance était plus qu'encourageante.

Début 2007, l'illusion fut courte quant aux possibilités, furtivement évoquées entre nous, de s'ériger en Association loi de 1901 ; ce qui correspond en Belgique à l'ASBL, Association Sans But Lucratif. Début 2007... quand tout commence à s'arrêter pour *La Feuille d'Aventure*.



Merci encore,  
**Kéké**, pour  
les très beaux  
dessins que tu nous a fournis.  
Ils sont parmi les meilleurs  
qu'on ait eu.

## Rétroactu des livres-jeu

### De nouveaux titres dans la collection

#### Fighting Fantasy de Wizard Books

L'éditeur des *Défis Fantastiques* dans leur langue originale a annoncé, sur son site officiel (1), la parution de nouveaux ouvrages, à commencer par la réédition de deux opus de Jonathan Green : *Curse of the Mummy* (*La Malédiction de la Momie*, jamais traduit) en avril, et *Spellbreaker* (*Le Sépulcre des Ombres*) en juin. Les deux livres semblent avoir vu leur difficulté revue à la baisse à l'occasion de cette réparation. Ils seront suivis, en août, d'une édition spéciale de *The Warlock of Firetop Mountain* (*Le Sorcier de la Montagne de Feu*), titre fondateur de la série, à l'occasion du vingt-cinquième anniversaire de sa parution. Au menu, un retour à la couverture originelle de Peter Andrew Jones, ainsi que plusieurs bonus dont la nature reste encore inconnue.

Le plus intéressant est l'annonce d'un nouveau *Défis Fantastiques*, encore par Jonathan Green, décidément très actif ces temps-ci. Après *Bloodbones*, il reprend une nouvelle fois un vieux projet qui n'avait pu aboutir à l'époque. Il a pour titre *Howl of the Werewolf* (littéralement, *Le Cri du Loup-Garou*). L'action se passe en Lupravie, une province de Mauristasie, région sinistre où l'on avait déjà eu l'occasion de croiser les vampires de la famille Heydrich sous la plume de Keith Martin (*Le Vampire du Château Noir* et *La Revanche du Vampire*). J. Green a révélé le résumé du livre sur le forum officiel de FFG.com, et il semble que le personnage qu'on incarne devra trouver un remède à sa lycanthropie avant de succomber à la bestialité lupine :

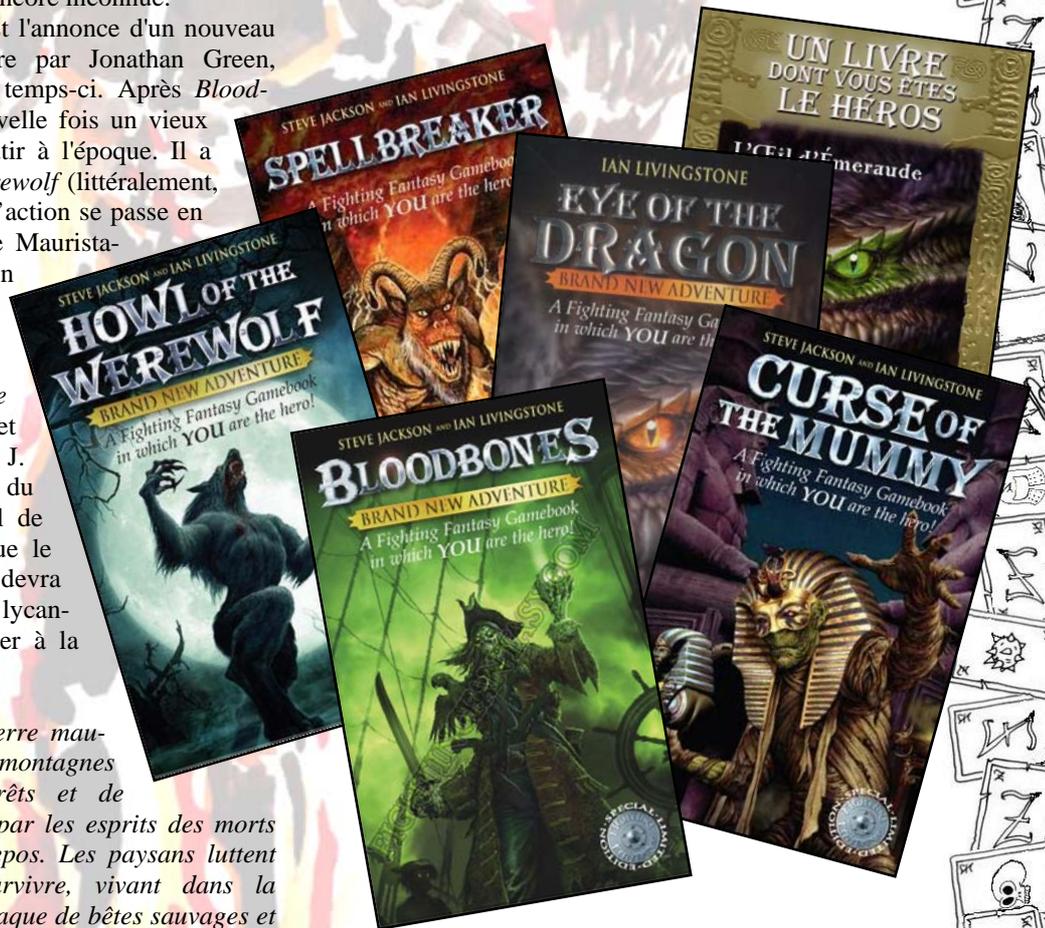
*« Lupravie est une terre maudite ; un pays froid de montagnes enneigées, de tristes forêts et de landes embrumées, hanté par les esprits des morts qui n'ont pu trouver le repos. Les paysans luttent quotidiennement pour survivre, vivant dans la crainte constante d'une attaque de bêtes sauvages et affamées. Seuls les imprudents ou les fous en franchiraient les frontières pour s'aventurer dans ce royaume de prédateurs nocturnes.*

*Mais vous devez vous y rendre, après qu'un loup maléfique vous ait attaqué, vous conduisant sur le chemin du meurtre et de la folie. Succombant progressivement à l'appel intérieur de la sauvagerie et de la bestialité, VOUS devez trouver un remède à*

*vos état avant la prochaine pleine lune. Mais combien de temps pourrez-vous survivre dans une terre où les puissances des ténèbres dominent et où tous vivent dans la crainte du hurlement du loup-garou ? (traduit de l'anglais par Sallazar) ».*

En France, 18 *Défis Fantastiques* ont été réédités avec une nouvelle présentation par Gallimard, qui semble suivre peu ou prou la grille d'édition de Wizard Books. À noter la traduction inédite de *L'Œil d'Émeraude*, dernier livre de Ian Livingstone.

Signalons en outre un projet de jeux vidéos basés sur les tomes les plus connus de la série pour consoles portables (Nintendo DS et Playstation Portable). Quasiment rien n'est connu à ce sujet, sinon que leur sortie est prévue en 2007.



#### News 2009

Une adaptation du *Sorcier de la Montagne de Feu* est belle et bien sortie sur DS :

<http://ds.ign.com/objects/868/868007.html>

## Le renouveau du Kai

L'éditeur Mongoose Publishing (2), qui publie déjà le jeu de rôle D20 Lone Wolf, a annoncé officiellement en novembre dernier que beaucoup d'autres choses étaient prévues autour de Loup Solitaire. Et il y a de quoi tourner la tête aux inconditionnels du Kai : deux trilogies de romans devraient paraître durant l'été 2007, tandis que Joe Dever s'emploie à réécrire les livres-jeu déjà parus à la façon d'un *director's cut*, comprenant en outre de nouvelles illustrations et des mini-aventures inédites. Il travaillerait aussi sur les légendaires tomes 29 à 32 de la série, qui n'avaient pas pu paraître du fait de l'abandon de la série par l'éditeur original, Red Fox. Comme si cela ne suffisait pas, d'autres livres-jeu prenant place sur le Magnamund sont également prévus, sans compter des ajouts au jeu de rôle D20.

Ledit jeu de rôle qui s'est d'ailleurs vu récemment traduire en français par l'association Le Grimoire. *Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde*, inclura comme son nom l'indique une présentation détaillée du Magnamund, ainsi que les règles du jeu de rôle, basées sur le système D20. Il est sorti en mars 2007, prix : 40€ Plus d'informations sur le site du Grimoire (3).

Du reste, la série initiale rééditée selon la nouvelle formule de Gallimard s'est vendue admirablement bien. *La Bibliothèque des Aventuriers* a annoncé le chiffre de 189 567 exemplaires vendus en 2006 pour la 3<sup>e</sup> édition de *Loup Solitaire* (4).

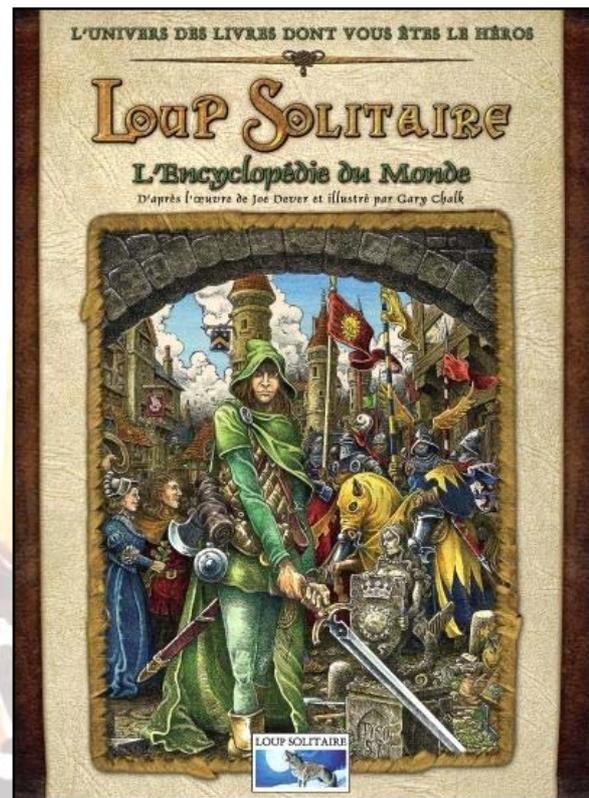
## Un Project Aon à la française

Le site *La Bibliothèque des Aventuriers* (4) projette de mettre en ligne les principales séries francophones de livres-jeu, ceci avec l'accord de leurs auteurs. Il s'agira entre autres des séries *Défis et Sortilèges* et *Métamorphose* de Gildas Sagot, ainsi que de *La Saga du Prêtre Jean* de Doug Headline.

Leur téléchargement sera gratuit, disponible pour tous sous format pdf. [seul D&S #1 dispo]

## Références

- (1) <http://www.fightingfantasygamebooks.com/news.htm>
- (2) <http://www.mongoosepublishing.com>
- (3) <http://www.legrimoire.net/lone-wolf-loup-solitaire-JDR.htm>
- (4) [http://www.bibliotheque-des-aventuriers.com/menu/livres\\_en\\_ligne.htm](http://www.bibliotheque-des-aventuriers.com/menu/livres_en_ligne.htm)
- (5) [http://www.ada-inc.com/liste.php?collection\\_id=8](http://www.ada-inc.com/liste.php?collection_id=8)
- (6) <http://www.livresavousdejouer.com>



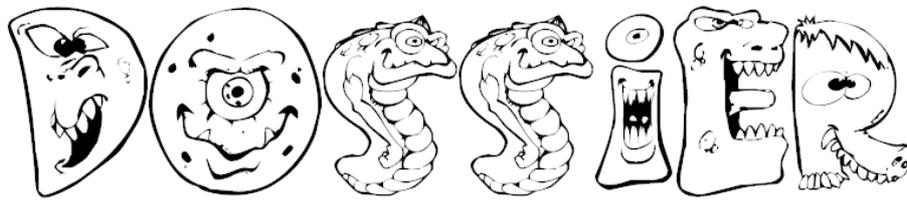
## Une nouvelle série de livres-jeu : À vous de jouer !

*À vous de jouer*, une nouvelle série de livres-jeu pour enfants (de 9 à 13 ans) écrite par Stéphan Binodeau en collaboration avec Martin Chaboneau (notre Oiseau !) et bientôt éditée chez Ada ([www.ada-inc.com](http://www.ada-inc.com)) visiblement spécialisées dans l'ésotérisme, la spiritualité et la littérature fantastique de jeunesse (5). Les règles prévoient le déplacement à partir d'une carte numérotée, un système de repos et d'attaques aléatoires. Le système de combat combine une grille d'attaque (avantage/désavantage) et un lancer de dé. Par certains côtés, les règles se rapprochent des classiques *Défis Fantastique* (notamment jets de chance, d'habileté et résolution des affrontements). D'autres éléments descriptifs plus amples sont disponibles en ligne sur le site de la série (6). Deux tomes sont pour le moment annoncés : *La forêt noire* et *Le Labyrinthe enchanté*.



↪ Meneldur





# Littérature interactive

## Points de repère

La littérature interactive embrasse une réalité relativement vaste qui pourrait être comprise de différentes manières si nous n'avions quelques balises à vous proposer.

Mais l'interactivité, qu'est-ce donc ? Les mots qui vous sautent au visage ? Les livres qui se mettent à mordre les lecteurs ? Bien sûr que non.

### Interactivité...

Il s'agit, selon les définitions académiques, d'un phénomène où sont impliqués plusieurs éléments dont les actions respectives les font s'influencer les uns les autres, dans leurs comportements ou leurs pensées, par exemple, s'il s'agit d'individus. En termes d'informatique, cliquer sur un lien hypertexte est interactif, car cette action suscite une réponse de la part du programme en cours d'utilisation. Il y a interaction entre l'homme et la machine. Dans un dialogue, le même phénomène se produit d'individu à individu (d'émetteur à récepteur, selon la théorie de la communication).

Nous sommes également soumis à des variables interactives lorsque nous regardons la télévision : les informations reçues nous font réfléchir, parfois elles influencent nos choix, comme c'est le cas pour les publicités. Celles-ci sont d'ailleurs calibrées pour accaparer l'attention du client potentiel, pour l'intéresser. Les publicités écrites ne fonctionnent pas selon un mode différent. Il peut donc bien y avoir interaction entre un média écrit et une personne. De même, un texte à valeur informative, tel qu'un article d'une revue d'histoire, pourra induire chez le récepteur attentif une activité psychique de l'ordre de la réflexion, du questionnement, de la mémorisation, etc. Aussi, est-il juste de qualifier d'interactives ces lectures-là.

Par littérature interactive, nous entendons donc une série de supports écrits ayant la faculté de pouvoir impliquer le lecteur en le captivant. Un roman captif et implique le lecteur dans ses émotions, n'est-il donc pas interactif ? L'envie de tourner la page car on brûle de connaître la suite de l'histoire témoigne d'une certaine dose d'interactivité suggérée par le roman, certes. Dans ce cas, tout serait sujet à ce phénomène, jusqu'à la couleur grise du ciel qui inspire la morosité ou la crainte d'une pluie future et ainsi la volonté de s'abriter. Pour éviter cette confusion, nous avons déterminé les caractéristiques d'une littérature dite interactive.

Premièrement, celle-ci diffère des publicités comme des textes informatifs ou narratifs traditionnels, en ce sens que l'histoire qu'elle soumet revêt cet aspect unique d'être modifiable en fonction de ce qu'elle aura induit comme raisonnement chez le lecteur. En effet, les livres dont vous êtes le héros, par exemple, proposent au lecteur d'être le héros de l'histoire. Ainsi, ce dernier ne se contente plus du rôle passif du lecteur de roman, qui n'a d'autres choix que de laisser la trame se dévoiler à lui progressivement. Le lecteur devient actif en ce sens qu'il est tenu de choisir entre plusieurs éventualités en fonction desquelles l'histoire se déroulera à chaque fois de façon différente.

*Le plafond s'écroule... Qu'allez-vous faire ? Partir avant de mourir écrasé ? Dans ce cas lisez la suite, page 2... Ou alors tenter de sauver également votre chien adoré, au risque d'y rester ? Auquel cas vous pouvez rejoindre la page 3.*

Dans les versions les plus évoluées de ce que nous appelons de manière générique des livres-jeu, il s'agit également de créer un profil de personnage (déterminant le plus souvent des aptitudes par des notes chiffrées) avant d'entamer l'aventure, en plus de prendre connaissance de certaines règles de jeu. Ainsi, le lecteur devient en même temps joueur, et le texte peut, de temps à autre, faire appel à un point de règle auquel le joueur se voit alors obligé de se soumettre. C'est le cas notamment d'affrontements entre héros et adversaires : *Le premier dont le total d'Endurance est arrivé à zéro sera considéré comme mort. Si c'est vous, votre mission s'achève et cette grotte sinistre sera votre tombeau.*

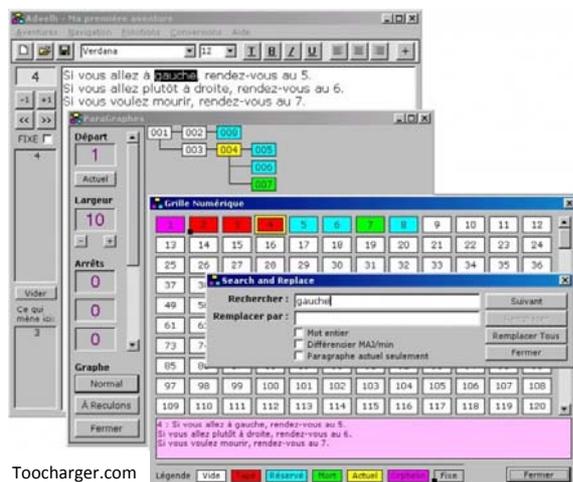
Cette catégorie de textes se situent à mi-chemin entre le roman de fiction et le jeu de rôle. On peinera donc à les classer dans un genre ou dans l'autre. Le terme de littérature interactive semble donc tout désigné. Néanmoins, il n'est pas sans recouvrir lui-même plusieurs aspects.

Pour vous éclairer, nous avons dressé un panorama de définitions classées par ordre alphabétique. Elles vous plongent de manière méthodique au cœur de notre passion. Rendez-vous page 8.

≈ Paragraphe 14

## Glossaire

**Advelh** : Advelh est un logiciel open source destiné à la rédaction des livres-jeux. Sa version originale a été programmée en 1995 sur Macintosh. En 2003, le logiciel a été converti en Visual Basic 6.0 pour le PC. Sa version actuelle est la Révision 34 et est pourvue d'un véritable logiciel d'installation. Le logiciel permet l'écriture et le triage de 999 paragraphes au maximum. Pas besoin donc de s'occuper de la distribution aléatoire des sections, le programme s'en charge grâce au MasterMix. Ce logiciel comprend la faculté de produire une version imprimable (format rtf) comme une version interactive (format html) jouable en ligne, dotée d'une feuille d'aventure et d'un générateur de jets de dés aléatoires. Vous pouvez le télécharger gratuitement sur [www.toocharger.com/fiches/windows/advelh/1719.htm](http://www.toocharger.com/fiches/windows/advelh/1719.htm) soit sur <http://homepage.mac.com/siyanlis/Xhoromag/Advelh.htm>.



Toocharger.com

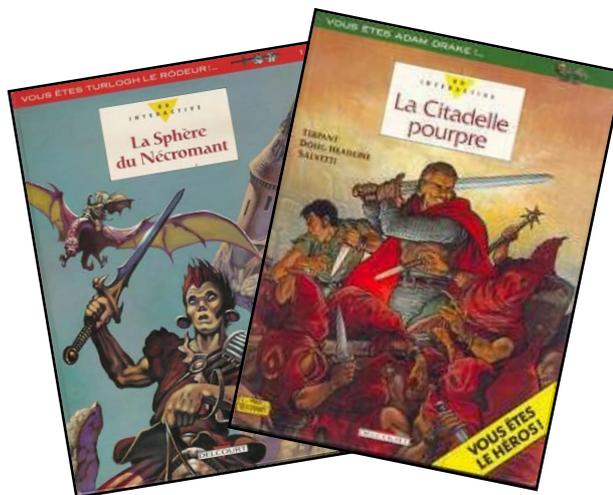
**AVH** : sigle pour Aventure dont Vous êtes le Héros. Il s'agit d'une appellation désignant toute rédaction amateur de livres-jeux sous format papier comme informatique, jouable en ligne ou non. Actuellement, la communauté d'amateurs est très active et publie en moyenne 10 ouvrages interactifs par an. Leurs genres sont très variés et certains ont l'audace de constituer des séries. L'univers amateur le plus célèbre est Xhoromag, inventé par Martin Chaboneau (Oiseau) dont pas moins de dix séries et plusieurs dizaines de tomes sont intégralement disponibles en ligne sur son site éponyme. Le site prend également en charge la promotion de toutes les aventures d'amateurs : <http://homepage.mac.com/siyanlis/Xhoromag.htm>. Une mine d'or !

# Xhoromag 3.0

**AVH jouable en ligne** : désigne une aventure écrite par un amateur et destinée à être mise en ligne pour que puisse y jouer librement l'internaute. Une telle aventure se compose également de sections numérotées, et le passage d'un paragraphe à un autre se fait via un lien hypertexte. Certaines d'entre elles proposent une feuille d'aventure en ligne. Cette définition comprend les AVH mises en ligne au moyen du logiciel Advelh. Par exemple : *Nils Jacket*.



**BD interactive** : la bande dessinée dispose également d'une structure favorable au concept « dont vous êtes le héros ». Très peu d'exemples existent dans cette veine (la plupart étant réduites à des aventures pour enfants publiées dans des magazines). Il s'agit d'établir un parcours allant de case en case, celles-ci étant triées dans le désordre, comme les sections d'un livre, ou alors d'un ensemble de cases à un autre, pour permettre de mieux développer l'histoire. Voici deux BD connues :



**BDVD** : concept alliant la BD et le DVD. Dans le premier essai du genre : *Le Manoir*, le spectateur visionne une cinématique d'introduction puis peut choisir entre plusieurs personnages pour appréhender l'histoire sous plusieurs angles.

**D6** : abréviation pour « dé à six faces ». En fonction du nombre de faces, le nombre varie à droite du D. Cette abréviation est davantage usitée dans les manuels de jeux de rôles. J. H. Brennan l'emploie cependant. Certains livres comme la série *Sorcellerie!* proposait une simulation de jet de dés. En bas des pages était imprimée une paire de dés figés dans un de leurs résultats combinés possibles. Ce qui permet-

## La Feuille d'Aventure



<b>HABILETÉ</b> <i>Total de départ =</i>  	<b>ENDURANCE</b> <i>Total de départ =</i>  	<b>CHANCE</b> <i>Total de départ =</i>  
<b>ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ</b>      	<b>OR</b>  	
	<b>BIJOUX</b>  	
	<b>POTIONS</b>  	
	<b>ÉTAT DE VOS PROVISIONS</b>  	

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  
<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>  

taît au joueur démuné de dés de simplement tourner les pages au hasard pour y palier. Les nouvelles éditions de Gallimard ont repris ce système.

**Feuille d'Aventure :** espace réservé au profil du héros. Celui-ci porte généralement des noms alternatifs tels que *feuille d'équipement*, *fiche de personnage*, *guide de l'aventure*, ou des termes appropriés au contexte du scénario comme *journal de mission*. Elle peut être aussi nominale si le héros n'est pas anonyme. Le joueur est amené à y transcrire certaines informations de deux natures différentes : données chiffrées (cotes qui représentent les aptitudes diverses du personnage) et données verbales (objets transportés, sorts, notes diverses). Ce document est la plupart du temps suivi d'une annexe servant à retranscrire le déroulement des combats. La feuille d'aventure et ses annexes sont typiques des livres-jeux dotés de règles (1982 et postérieurs). C'est également de cet élément caractéristique des livres-jeux que notre fanzine tire son nom.

**Gamebook** ou *game book* : [mot anglais, pl. *gamebooks* ou pl. *game books*] ce terme se traduit littéralement par « livre-jeu » et désigne la plupart des livres interactifs anglophones sur leur couverture

même, alors que le français a préféré utiliser des périphrases dont la plus célèbre est *Un livre dont vous êtes le héros*, mais il y eut aussi *Le livre qui fera de vous le voyageur du temps*, etc. On trouvera en anglais des appellations analogues du style : *Adventure game series*, *Fantasy game book*, etc.

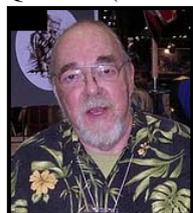
**Jeu de rôles** (ou jeu de rôle) : le jeu de rôles est une activité collective qui consiste, pour les joueurs, à se plonger oralement dans une histoire contée par un maître du jeu (initialement appelé maître du donjon). Chaque joueur incarne un personnage doté d'une histoire (un background), d'un caractère propre et d'aptitudes variées (notifiées sur une fiche de personnage) qui interagit avec le décor et les situations dynamiques mis en scène par le maître du jeu (MJ), dont les rôles sont polymorphes. Il est le dieu que prie le personnage joueur (PJ) aussi bien que le chien errant traversant le sentier, le monstre terrifiant autant que la nymphe enchanteresse. Tout événement susceptible de se produire, relationnel ou non, est le fruit de son imagination. Il se base sur un scénario planifié qui subira moult improvisations en raison des possibilités infinies de réactions des joueurs au sein des situations proposées. Toutefois, le travail du MJ consiste également en la lecture et

l'assimilation de nombreuses règles et données organisationnelles sur l'univers où évoluent ses scénarios. Une suite de scénarios construite comme une vaste quête se nomme une campagne. Au cours de celle-ci les personnages des joueurs évoluent en accumulant de l'expérience qui leur sert à perfectionner des aptitudes. L'usage de dés est fréquent, de même que l'usage de l'écran de jeu, qui permet au MJ de tenir des informations ou des jets de dés secrets. Consultez le *Guide du rôliste galactique*, dit le Grog ([www.legrog.org](http://www.legrog.org)), ou le site de la *Fédération française des Jeux de rôle* ([www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org)).



**Jeu de rôle(s) solitaire** (jeu de rôle en solitaire, ou encore jeu de rôle solo) : appellation dérivée du concept explicité ci haut, le jeu de rôles solitaire désigne les livres-jeux en général dans la mesure où l'on y incarne un personnage dont on joue le rôle. Les puristes diront que le jeu de rôles propose bien davantage de possibilités en comparaison aux maigres choix des livres-jeux, dont on a parfois bien de la peine à se contenter, et que ce synonyme dérivé est inapproprié. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit de jeux où l'on tient un rôle seul. Certains auteurs ont tenté de créer des concepts de livres-jeux à deux (*Double jeu*), voire à plusieurs (*Défis et sortilèges*), mais ces expériences n'ont pas été des plus concluantes.

**Littérature interactive** : genre littéraire à composante ludique dont nous fixons conventionnellement l'origine en 1967 quand paraît *Un conte à votre façon*, du surréaliste français Raymond Queneau (cf. notre article, *Fanzine* n°2).



Gary Gyax

Le véritable départ de la littérature interactive est suscité par Edward Packard, auteur du premier livre interactif destiné volontairement au plaisir du jeu : *Sugarcan Island* (1969). Au

Edward Packard



© Get Lamp

Steve Jackson &amp; Ian Livingstone



cours des années septante, le livre-jeu a surtout été développé pour les enfants. Ce n'est que dans la fin de cette décennie que les jeux de rôles célèbres (*Donjons & Dragons*, *Tunnels & Trolls*) ont lancé leurs séries de livres-jeux pour adolescents. Peu après, *Le Sorcier de la montagne de feu* se verrait publié en 1982 et déclencherait la vague déferlante du concept *dont vous êtes le héros* qu'ont connu les années 80, avec des ventes record en Grande-Bretagne et en France. Le livre à choix va ici pleinement devenir un livre de jeu car pourvu de règles. On voit également apparaître des œuvres à caractère pédagogique. Les années 90 signent le déclin du genre et la raréfaction des livres édités. Étonnamment, en ce début de XXI<sup>e</sup> siècle, les *gamebooks* connaissent un nouveau souffle en Angleterre, suite aux rééditions que Wizard Books entreprend des pionniers du genre. Le mouvement suit en France et dans les pays francophones avec de nouvelles éditions, et même de nouveaux titres ! Actuellement, la tendance est aux auteurs se voulant détachés des classiques de Folio Junior, nous le voyons avec *Emma*, les séries *C'est pas sorcier* et *À vous de jouer*, et tous les auteurs amateurs qui publient gratuitement leurs œuvres sur la toile dans le souci de faire revivre cette littérature en phase d'exhumation. Suivez leurs activités sur le forum *Rendez-vous au 1* (<http://rdv1.dnsalias.net/forum>) et téléchargez leurs ouvrages gratuitement sur *Xhoromag* (<http://homepage.mac.com/siyanlis/Xhoromag>).

**Livre interactif** : synonyme de livre-jeu, cette dénomination permet de mettre l'accent sur le fait que le texte suscite la participation du lecteur, le retirant à son rôle passif lorsque la situation exige de lui qu'il fasse un choix. On dit que le lecteur est le héros de l'histoire, mais c'est davantage son personnage qui l'est.

**Livre-jeu** : [pl. livres-jeux] néologisme qui est la traduction littérale de l'anglais *gamebook*. Ce mot composé rend bien compte de la double réalité de ce type d'ouvrages à la fois destinés à être lus et joués.

**One true path** (otp) : littéralement « une seule vraie voie ». Cette expression est employée pour désigner le parcours de certaines aventures qui ne proposent au joueur qu'une seule voie possible pour arriver à la victoire, toutes les autres le vouant à l'échec ou la mort. Souvent associé au PMT (cf. infra).

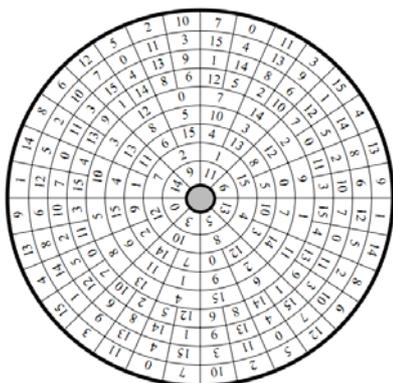
**Paragraphe** (signe §) : section numérotée où est décrite une scène de l'aventure. La plupart du temps, plusieurs choix sont proposés à la fin de la section qui mène vers d'autres paragraphes qui marquent un changement de situation dans la scène ou un passage

à une autre scène. Ces choix sont introduits par une formule de type « rendez-vous au paragraphe un tel ». Parfois une même scène est étalée sur plusieurs paragraphes continus. Un livre-jeu n'a pas un nombre de paragraphes défini mais l'on trouve souvent 400 ou 350 paragraphes, qui sont la marque de fabrique respectivement des séries *Défis Fantastiques* et *Loup Solitaire*. Une telle limitation n'a jamais été le vœu des auteurs, mais bien des éditions. Cela a donné lieu au charcutage des œuvres originales.

**PMT** : Porte-monstre-trésor. Se dit d'un style narratif linéaire qui consiste à proposer au lecteur une succession de situations redondantes du style « ouvrez-vous la porte de gauche ou de droite ? », avec la certitude que tôt ou tard la porte ouvrira sur un monstre, lequel une fois vaincu vous léguera le trésor qu'il gardait féroce. *Donjons & Dragons*, le pionnier historique des jeux de rôles, est et reste le maître incontesté du PMT. Cette trame toute faite a inspiré de nombreux jeux vidéos (comme *Baldur's Gate*) ainsi que les premiers *Défis Fantastiques*. Ian Livingstone, auteur à l'origine de la série, semble en avoir fait son cheval de bataille. On la nomme aussi en anglais « dungeon crawl » ou « crawling », qu'on traduira par exploration de donjon

**Section** : Dans certains livres-jeux, les plus anciens essentiellement, la notion de paragraphe est inexistant et remplacée par le numéro des pages, avec la formule « rendez-vous à la page une telle ». Un ouvrage comme *Emma* utilise en parallèle le chapitre des sections.

**Table de hasard** : alternative au jet de dés qui consiste en une grille où sont mêlés une série de chiffres généralement comprise entre 0 et 9 et répétés plusieurs fois. Le joueur l'utilise en pointant au hasard de son crayon un chiffre. Cette méthode équivaut à lancer un dé à dix faces. Cette méthode a été inaugurée par Joe Dever pour sa série *Loup Solitaire*. On peut très bien remplacer les chiffres par d'autres, de sorte que soit simulable un lancer de plusieurs dés, selon les strictes lois de la probabilité. Cette technique est également utilisée pour *Xhoromag*, dont voici la « Carte du destin » :



**Un Livre dont VOUS êtes le Héros** : il s'agit de l'appellation la plus célèbre servant à désigner le livre-jeu dans son ensemble. Or, son usage tend à jeter un voile d'ombre sur les autres concepts similaires tels que les *Histoires à jouer*, par exemple. Cette appellation est en réalité une marque déposée par les éditions Gallimard.

**Yaztromo** (ou Yaz) : concours annuel organisé fin janvier par la communauté d'amateurs du forum *Rendez-vous au 1*. Il a pour objectif depuis 2004 (le forum était alors celui du site *Gamebook*) de décerner un prix symbolique aux trois meilleurs AVH de l'année : les Yaztromo d'or (2004), d'argent et de bronze (2005). Les places sont déterminées par un vote où chaque lecteur est convié à attribuer à trois AVH différentes un score de 1, 2 ou 3 points selon ces préférences. Gereth Yaztromo est le nom d'un célèbre magicien récurrent dans l'univers des *Défis Fantastiques* (Titan). Voici la liste des AVH ayant reçu les différents Yaztromo depuis 2004 :



#### News 2010

Pas moins de 13 avh en compétition pour le Yaz de cette année !

- 2004 (Or) *La Bataille d'Ap Bac* [Niki]
- 2005 (Or) *Faery Interlude Sylvain* [Outremer]  
(Ar) *Les Spectres de la Souffrance* [Oiseau]  
(Br) *L'invasion de la Citadelle de Cristal* [Glutinus]
- 2006 (Or) *Le Chevalier sans Chair* [Oiseau]  
(Ar) *La Reine des Fleurs* [Skarn]  
(Br) *Sur les routes du Yanavis* [Meneldur]
- 2007 (Or) *Les Sables d'Eshnar* [Fitz]  
(Ar) *Labyrinthe* [Outremer]  
(Br) *Night City 2020* [Alana]
- 2008 (Or) *Le Régent des Mille Jours* [Oiseau]  
(Ar) *Le Cinquième Bataillon* [Fitz]  
(Br) *Homme de Troupe Augmenté* [Redo]
- 2009 (Or) *Mascarade mortelle* [Orion]  
(Ar) *Le Voyage Initiatique* [Sunkmanitu]  
(Br) *Aliens Marines Coloniaux* [Sombrecœur]

≈ Paragraphe 14

## Sources d'inspiration des livres-jeux

Si les livres-jeux tels que nous les connaissons sont apparus avec les *Défis Fantastiques*, il n'a pas fallu longtemps pour qu'apparaissent de nombreuses autres séries, conservant le principe de base, mais donnant parfois dans des genres très différents. Malgré cette grande diversité, les livres-jeux en général manifestent des sources d'inspiration souvent communes, ou du moins similaires.

La première de ces sources d'inspiration est bien sûr le jeu de rôles, et plus précisément *Donjons & Dragons*. Lorsque Steve Jackson et Ian Livingstone écrivirent leur tout premier livre-jeu, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, leur intention était de transposer le principe du jeu de rôles sous une forme qui permette de jouer en solo. Ce faisant, ils ont également transposé beaucoup de l'atmosphère et des éléments du premier des jeux de rôles.

L'influence de *Donjons & Dragons* se ressent fortement dans la plupart des *Défis Fantastiques*. D'abord en ce qui concerne le genre : plus des trois quarts des livres de la série sont de l'*heroic fantasy*. Le joueur incarne généralement un aventurier héroïque partant combattre le mal (souvent incarné par un sorcier ou une créature démoniaque). Les créatures qui peuplent les livres sont familières aux joueurs de *D&D* : elfes, nains, orques et morts-vivants sont présents en grand nombre. Il faut ajouter que l'exploration de donjons (avec longs couloirs, portes mystérieuses, pièges divers et monstres errants) est aussi fréquente dans les *Défis Fantastiques* que dans les aventures de *D&D*.

*Défis Fantastiques* n'est pas la seule série à s'être fortement inspirée de *Donjons & Dragons*. D'autres séries ont fait de même à sa suite, bien que de façon moindre. C'est notamment le cas de *L'Épée de Légende*, *Dragon d'Or* ou encore *Défis et Sortilèges*. Mais si l'*heroic fantasy* est le genre de loin le plus utilisé dans les livres-jeux, il prend parfois ses distances avec le classicisme issu de

kien et perpétué par *D&D*. L'auteur de la série *Loup Solitaire*, Joe Dever, a créé pour son œuvre un univers qui, tout en restant de l'*heroic fantasy*, est cependant original : les créatures et les monstres que l'on y rencontre sont issus de son imagination et certains éléments (notamment les machines) évoquent le monde moderne.

Si l'*heroic fantasy* évoque généralement le Moyen-Âge européen, avec bien entendu l'ajout de nombreux éléments fantastiques, certaines séries de livres-jeux se sont inspirées de mythologies et de cultures très différentes. L'exemple le plus visible est celui de la série *Chroniques Crétoises*, qui se déroule dans l'univers de la mythologie grecque. Les péripéties d'Althéos, le héros de la série, se confondent parfois avec certains mythes grecs (le combat contre le Minotaure, contre le taureau de Marathon, contre Procuste) et restent la plupart du temps très similaires aux aventures d'autres héros (la guerre contre les Amazones, l'odyssée d'Althéos).

Excepté le cas particulier des *Chroniques Crétoises*, la mythologie et l'histoire ancienne se limitent généralement à inspirer une toile de fond : c'est notamment le cas des séries *Destins* et *L'Épée de Légende*, qui mélangent adroitement les mythes et les cultures pour donner une atmosphère de qualité (et aussi, bien entendu, des périls variés auxquels devra faire face

l'aventurier hardi). *L'Épée de Légende* est allée jusqu'à adapter les univers des religions chrétienne et musulmane. Une collection particulière (et tardive) de livres-jeux, j'ai nommé les *Quasar* (Hachette), vous baladait dans une bonne part des mythologies et des folklores du monde : celte, viking, indien, égyptien, russe, chinois, perse, japonais, arabe, etc. Le tout sur fond de S-F.

Les mythologies grecque, nordique et même celtique, servent fréquemment de source d'inspiration. La série parodique *Quête du Graal*, pourtant centrée (dans la mesure où cette œuvre a un centre) sur les légendes arthuriennes, fait apparaître un grand nombre de monstres aux origines grecques. Le Moyen-Orient n'a pas été négligé non plus (on le retrouve fortement dans des livres comme *Le Port des Assassins* ou *Le Chasseur de Mages*). Certaines de ses sources d'inspiration potentielles ont en revanche été très peu utilisées. On retrouvera toutefois Sinbad dans *Le Prince des Voiles*.





Pareillement, il n'existe presque aucun livre-jeu doté d'une atmosphère extrême-orientale (*L'Épée du Samouraï* et *Les mercenaires du Levant*, tous les deux des *Défis fantastiques*, sont des exceptions notables). La série *La voie du tigre*, qui permet pourtant d'incarner un ninja, se cantonne à un cadre d'heroic fantasy très classique. Il faut tout ce même mentionner *La Loi*

*du Sabre*, série qui allie efficacement le Japon traditionnel et un fantastique sombre. Enfin, les mythologies et cultures du continent américain sont également fort peu exploitées. Notons, pour le Nord et les Amérindiens, *L'Homme au Cheval de Brume*, et pour le Sud et les Aztèques, *Le Collier Maléfique*, comme des exceptions.

Aussi, il existe relativement peu de livres-jeu s'inspirant de l'histoire post médiévale : le lecteur a rarement l'occasion de se servir d'une arme à feu, et moins encore celle de prendre le train ! Sauf dans le cas des livres-jeu à tendance historique. Tendance qui s'est d'ailleurs surtout développée chez plusieurs éditeurs autres que Gallimard (qui produisait essentiellement des traductions). Il convient donc bien sûr de mentionner ces derniers, qui se déroulent effectivement dans le passé du monde réel plutôt que de vaguement s'en inspirer.

Il s'agit essentiellement, pour Gallimard, des séries *Histoire*, *Défis de l'Histoire* et *Les Messagers du Temps* (ces deux dernières usant pourtant du fantastique). On peut aussi mentionner les séries *Sherlock Holmes* et *Super Sherlock*, qui se déroulent dans le cadre (très bien rendu) de l'Angleterre du XIXe siècle. Chez les autres éditeurs, on retiendra principalement *La Saga du Prêtre Jean* (Hachette), inspirée des croisades, ainsi que la collection des *Histoires à jouer* (Pocket), à but éducatif. Ces derniers ayant puisé à des sources d'inspirations très diverses dans l'histoire et les genres.

Les livres-jeu se sont donc beaucoup inspirés de cultures plus ou moins anciennes. Mais diverses séries ont également su adapter à leur façon des œuvres et des genres populaires, qu'ils soient littéraires, cinématographiques ou télévisuels. Cela s'est parfois fait de façon directe, dans le cas des séries inspirées de Sherlock Holmes ou des deux livres d'*Epouvante!*, qui adaptent les histoires de Dracula et de Frankenstein. Mais, le plus souvent, l'auteur de livre-jeu se

contentait de reprendre le thème ou l'atmosphère générale et d'en faire ce qu'il souhaitait. Les sources d'inspiration de ce genre sont nombreuses, de la série télévisée *Star Trek*, qui est à l'origine du livre *La Galaxie tragique*, aux films de pirates, dont on retrouve l'atmosphère dans *Le Pirate des Sept Mers*. L'univers de Mad Max a servi de base à plusieurs livres-jeu, et notamment à une série de Joe Dever. Les films et séries d'arts martiaux ont quant à eux inspirés *La Voie du Tigre*, où les combats sont rendus avec un soin tout particulier.

Les super héros à la Marvel ne sont pas oubliés avec des séries françaises comme les *Superpouvoirs* et les *Super héros Marvel* ou encore ce titre des *DF* : *Rendez-vous avec la M.O.R.T.*

Les livres et films d'horreur, en particulier, sont à l'origine de beaucoup de livres-jeu. Pas moins de quatre d'entre eux sont de classiques histoires de vampires et trois autres (y compris le dernier *Défis Fantastiques* en date) flirtent avec les momies et les malédictions égyptiennes. Le thème de la maison hantée a été brillamment utilisé dans *Le Manoir de l'Enfer*. On trouve des avatars du monstre de Frankenstein dans deux *Défis Fantastiques* écrits par Stephen Hand. L'atmosphère de la série *Les Portes Interdites* rappelle très fortement les nouvelles de H.P. Lovecraft. Nous noterons que l'horreur, dans les livres-jeu, est souvent développée dans un cadre contemporain. Devra-t-on parler d'horreur pour ces quelques *DF* qui, comme *La Revanche du Vampire* ou *Le Repaire des Morts Vivants*, rivalisent de créatures répugnantes dont on sait qu'elles sont destinées tôt ou tard à se faire découper en rondelle par le dénommé héros ? Non. Nous parlerons plutôt d'une dark fantasy, orientée medfan.

Pour conclure, on peut observer que, malgré la diversité des séries existantes, les mêmes sources d'inspiration se retrouvent dans une grande majorité des livres-jeu. Cela s'explique en grande partie par la volonté d'attirer les lecteurs, en exploitant des thèmes et des genres populaires. Cette inspiration, si elle nuisait parfois à l'inventivité des livres, contribuait en revanche grandement à leur atmosphère, souvent d'excellente qualité. Elle n'a, de plus, pas empêché un certain nombre de livres-jeu de se distinguer justement par leur originalité.

✎ **Outremer**

Article revu et augmenté par

✎ **Paragraphe 14**



## Le saviez-vous ?

Certains livres-jeu ont puisé à des sources bien insolites. Par exemple, quelques-uns ont osé allier la science-fiction ou la science-fiction avec le monde préhistorique ! Tel fut le cas pour *La Nuit des Mutants* (DF#36) et aussi *La Grande Menace des Robots* (DF#22). Dave Morris lui-même a rédigé en

1985 le premier\* tome d'une série de livres-jeu adaptés de l'univers des Transformers, *Dinobot War*, traduit chez Albin Poche en tant que : *La Guerre des Robosaures*. Titre évocateur. *Le Grand Mammouth*, quant à lui, est un livre-jeu français édité chez Presses Pocket en 1986, il vous transpose carrément au temps des premiers hommes.

↪ Paragraphe 14 ↩

## Pour une pédagogie du livre-jeu

☞

L'évolution de la littérature pour les jeunes est liée d'une certaine façon à l'évolution des mœurs. Il y a une trentaine d'années, certaines personnes se plaignaient que les enfants passaient trop de temps à lire, aujourd'hui, ils se plaignent qu'ils ne lisent pas assez. Pourquoi ce changement radical d'opinion ? Plusieurs facteurs entrent en jeu.

Le livre n'est plus l'ennemi redoutable qu'on l'on craignait, il était souvent symbole de paresse, de distraction et seul le livre éducatif était reconnu comme bon pour les enfants. De nos jours, tout le monde considère que lire permet à l'enfant de faire travailler son imagination, d'approfondir sa réflexion sur le monde qui l'entoure. Ceci permet à l'enfant de mieux se construire face à son environnement. Or, on sait que l'imagination de l'enfant est primordiale dans son équilibre personnel, il a besoin de s'exprimer pour son épanouissement.

Dans la petite enfance, l'histoire que l'on raconte à un enfant le soir, la fable que le maître lui raconte à l'école, sont autant de mondes où l'enfant voyage avec bonheur. Il s'endort paisible et serein et commence son périple dans son pays imaginaire. Ainsi, l'opportunité de lire un livre-jeu offre à l'enfant devenu plus grand la possibilité de retrouver le pays de sa petite enfance. À la différence près qu'il devient le conteur de ses propres aventures. En plus, il peut dorénavant interagir dans son histoire. Il représente lui-même le héros sans peur prêt à affron-

ter tous les dragons possibles et à délivrer la princesse avec qui, bien sûr, il va, à la fin, s'en aller main dans la main, heureux et pleinement satisfait.

Par conséquent, en « vivant » cela, celui-ci va aimer ce qu'il lit et finalement, va vouloir en lire plus. Le jeu, le bonheur, le plaisir sont les moyens par lesquels l'enfant va apprécier la lecture.

Est-ce la même chose pour les adultes, n'ont-ils point d'inquiétude de voir un livre dans les mains de leurs chers bambins ? Enfin, la mentalité, du fait, surtout, de l'ignorance de certains parents, a beaucoup changé. Un enfant qui lit est un enfant équilibré. La lecture est l'outil qui va lui permettre de façonner une bonne partie de son être. De la même façon, une bonne discussion parents-enfant sur le livre qu'il (ou elle) vient de lire, n'est-ce pas le meilleur moyen d'échanger, de discuter avec son propre enfant ?

Le livre-jeu, souvent décrié par des parents méconnaissant leur contenu, a maintenant le droit de s'afficher debout et fier dans une bibliothèque. Il peut être une joie pour l'enfant et un domaine de satisfaction pour l'adulte.

↪ Bradypus

\* La série est parue en français en numérotant à partir de quatre, jusqu'à huit. Ce tome-là y est numéro sept. Énigmatique.  
Source : <http://planete-ldvelh.com/page/transformers7.html>

## Le saviez-vous ?

Une collection de livres-jeux pédagogiques fut jadis éditée sous l'appellation *Les Petits Retz pédagogiques* (éditions Retz), dont le tout premier,

*Le Labyrinthe d'Atlas*, parut en 1986.

Ils étaient destinés à enseigner diverses matières telles que la géographie, les maths,

l'orthographe ou l'histoire. Les livres des éditions Carrere Junior, moins connus, privilégiaient également la culture au jeu, ces derniers n'avaient pas de règles et il était impossible d'y perdre. C'était *Le livre qui fera de vous le voyageur du temps*. Ces dernières années, d'autres ouvrages du même acabit ont été publiés, c'est le cas notamment des *C'est pas Sorcier* (Nathan) parus en 2006,

une série d'histoires (basée sur le concept de l'émission télévisée éponyme, ce sont d'ailleurs Fred et Jamy qui guident le joueur) où l'on apprend à vivre dans la peau d'animaux ou de personnages historiques, par exemple.

∞ Paragraphe 14



<http://planete-ldvelh.com>



[www.bibliotheque-des-aventuriers.com](http://www.bibliotheque-des-aventuriers.com)



<http://gamebooks.forumactif.com>

<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelh/portail/index.htm>



<http://rdv1.dnsalias.net/forum/index.php>

## DOSSIER : PORTAIL DES LIVRES-JEUX

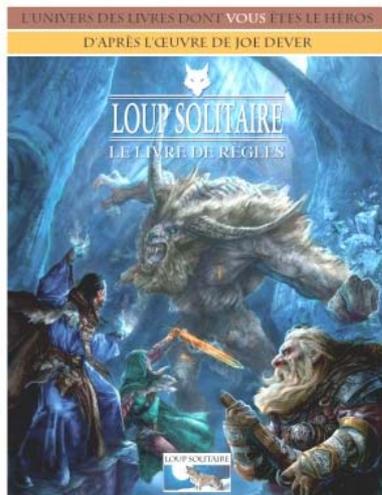
Couverture de *L'Étoile de la Destinée*. © Mike Posen, 1993 (ancienne édition Gallimard)

# Mosaïque



Retrouve les 11 couvertures de livres-jeux imbriquées.  
Solution au prochain numéro.

## Jeux de rôle

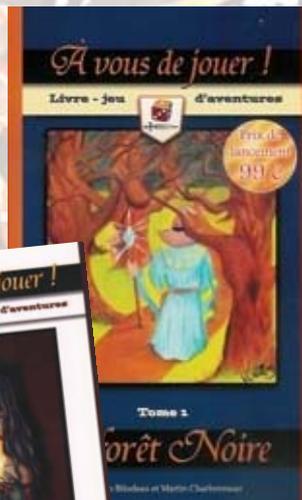


Depuis juin 2010, *Loup Solitaire* connaît sa deuxième édition par Le Grimoire. Différences par rapport à la première : l'encyclopédie prend moins de place (vous constaterez le changement de sous-titre), changements de mise en page et adaptation de toutes les classes au système « héroïque ». un système alternatif basé sur la série de livre-jeu et non sur D20 System, déjà présent dans la version initiale. La première édition comptait deux suppléments : *Le Grimoire du Magnamund* et l'écran du MJ. Le Grimoire a déjà ouvert les souscriptions (25€) pour le *Livre d'aventure*, qui contiendra davantage de descriptions sur le Sommerlund, du bestiaire, mais surtout... **deux aventures dont vous êtes le héros officielles et écrites par Joe Dever !** La sortie en magasin est annoncée pour mai 2011.



## Livres-jeux

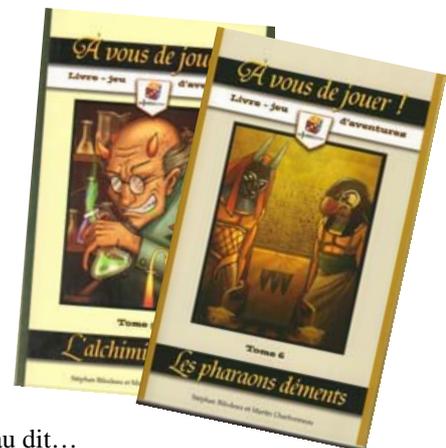
La série québécoise initiée par Stéphane Bilodeau et Martin Charbonneau a été présentée, page 6, avec la couverture prototypique du premier volume. Voici la couverture officielle, illustrée par Dominique Labbé. Depuis 2007 sont parus cinq nouveaux tomes, le sixième



est annoncé sous le titre *Le Tournoi d'Hazila*. Les quatre premiers ont été illustrés par Dominique Labbé et Sylvie Vallois, mais à partir du cinquième, c'est Mylène Villeneuve, illustratrice de la série *Les Secrets de l'Univers* (Xhoromag), qui a pris la relève.



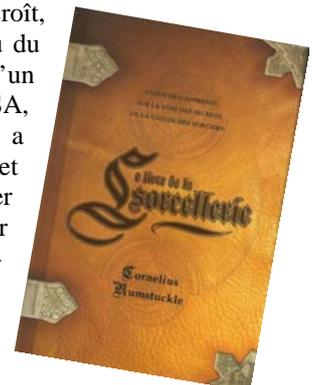
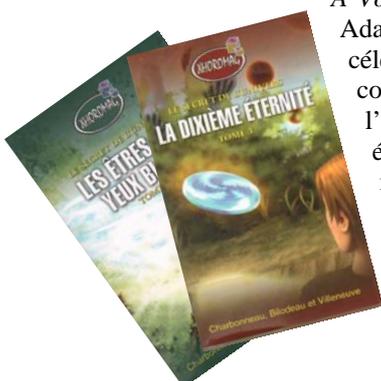
### Quid chez Ada ?



Et qui dit Martin Charbonneau dit...

Xhoromag ! bien sûr. Sachez que l'année 2008 fut particulièrement prolifique pour les éditions Ada, puisqu'elles auront publié, en plus des deux derniers tomes de *À Vous de Jouer*, les trois premiers des *Secrets de l'Univers*. De surcroît, Ada a eu la joyeuse idée de traduire un ouvrage tout à fait méconnu du célèbre J. H. Brennan ! Il s'agit du *Book of Wizardery*, composé d'un court roman suivi d'une aventure de 170§. Initialement sorti aux USA, l'ouvrage, publié sous le pseudonyme de Cornelius Rumstuckle, a également été traduit en Italie, au Pays-Bas, au Brésil, en Russie et même en République tchèque. On imagine aisément notre cher Herbie s'adresser au lecteur, comme à Pip jadis, pour lui expliquer que devenir sorcier est un dur labeur qui commence. En revanche, plus de signe de vie chez Ada depuis 2008 !

À suivre...



# Débat

## Le livre-jeu fait-il partie de la littérature ?

Combien de fois n'aura-t-on pas entendu dire que les livres-jeux ne sont pas de la *vraie littérature* ? Mais peut-on parler d'une fausse littérature ? Je ne crois pas. Le Larousse 2005 définit la littérature comme *l'ensemble des œuvres écrites ou orales auxquelles on reconnaît une finalité esthétique*. Il reste donc à répondre à ces deux questions : un livre-jeu est-il une œuvre écrite ou orale ? (Oui, c'est une œuvre écrite). Y a-t-il une volonté esthétique dans l'écriture d'un livre-jeu ? Cela dépend, si l'on regarde les illustrations, il y a certainement une volonté esthétique dans leur élaboration. En ce qui concerne le texte, cela varie d'un auteur à l'autre. On accordera volontiers davantage de crédit à la recherche littéraire de Steve Jackson, de James Camp-

bell, ou de J. H. Brennan, plutôt qu'à celle d'un Ian Livingstone ou d'un Oliver Johnson. Bien que nous n'en ayons connu que des traductions. Mais ce serait détacher certains livres-jeux de leur concept que de les ériger au rang de la littérature au détriment des autres. Depuis les années 70, essentiellement, on parle de littérature pour adolescents, ou de littérature pour la jeunesse, pourtant on ne peut pas dire que la finalité de tous ces récits, parfois franchement mauvais, soit premièrement esthétique, mais plutôt commerciale. Le livre-jeu intègre donc cette littérature pour jeunes qui possède ses défenseurs et détracteurs. Dans ce cas, la littérature pour ados, est-ce de la littérature ?

## Qu'est-ce que la littérature pour adolescents ?

On ne peut nier que des ouvrages tels que *Les Aventures de Télémaque* (1699), variante de l'épopée homérique que Fénelon écrivit pour le jeune petit-fils de Louis XIV, dont il était le précepteur, *Robinson Crusoë* de Daniel Defoe (1719), *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726), ou encore *Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll (1865), soient des œuvres littéraires à part entière. Même s'ils furent destinés à un public d'adolescents (concept non encore défini avant le début du XX<sup>e</sup> siècle), de tels titres semblent aujourd'hui correspondre à un niveau d'érudition relativement relevé. Leur aspect littéraire ne peut être contesté, mais ceux-ci peuvent se compter sur les doigts de la main.

En revanche, la seconde moitié XX<sup>e</sup> siècle a vu se développer une littérature pour jeunes davantage ciblée et de plus en plus dense (il est à noter que les maisons d'éditions spécialisées pour la jeunesse existaient déjà au XIX<sup>e</sup> siècle, voyez par exemple la *Bibliothèque pour la Jeunesse* que tenait William Godwin et Claire Clairmont, les parents de Mary Shelley). Pour la littérature francophone, c'est *La Bibliothèque verte* des éditions Hachette qui inaugure, en 1924, ce nouveau marché du livre pour la jeunesse, proposant d'hors et déjà des histoires policières, fantastiques, héroïques, et autres. Il faut attendre les années 70 pour voir d'autres maisons d'édition se lancer dans l'aventure, notamment Gallimard, en 1977, avec *Folio Junior*. Puis les autres suivront, comme Flammarion, en 1980, avec *Castor Poche*.

Cependant, comme cela arrive bien souvent, la quantité a rapidement été préférée à la qualité au moment où d'autres maisons se sont mises à produire des séries pour enfants et adolescents, apportant ainsi leur lot de bon ou de très bon, de moyen et de mauvais, voire d'exécration. Ce sont les pires produits de cette industrie moderne du livre qui a poussé les puristes et les parents cultivés à considérer l'ensemble comme ne faisant pas partie de la littérature, garante d'érudition et d'esthétisme, selon nos normes. D'aucuns classeront donc cet ensemble dans ce que nous appelons communément aujourd'hui la paralittérature. Cette dernière se définit, selon le Larousse 2005, comme étant *l'ensemble des productions textuelles que le discours critique et le jugement social excluent du champ littéraire au nom des normes esthétiques et culturelles qu'ils valorisent (le roman-photo, le roman-feuilleton, la bande dessinée, etc.)*.

Nonobstant cela, je ne défends pas la cause des termes fourre-tout. Si l'expression « littérature pour adolescents » s'emploie, alors pourquoi ne pas considérer tout cela comme de la littérature ? Car dans cette optique, il y aurait aussi une littérature pour adultes, une autre pour adultes attardés et une autre encore pour adolescents précoces ! Doit-on juger de l'aspect littéraire d'un écrit en fonction de son public, de son but, ou de son langage ? Je pense que le premier réflexe des lecteurs est de classer selon le langage : il suffit de lire la première page d'un *Chair de Poule* pour comprendre qu'on est loin de Chateaubriand, et inversement.

## Les caractéristiques de la paralittérature

Les différents types d'ouvrages paralittéraires précédemment cités se partagent essentiellement trois caractéristiques délimitant leur non appartenance à la haute littérature : la commercialité, l'illustration et le registre de langue. Pourtant, les choix opérés d'après ces critères débouchent sur des considérations contradictoires. En effet, si les livres pour ados sont généralement rédigés dans un style adapté à leur niveau (trop souvent sous-estimé), les romans-feuilletons, quant à eux, ont été écrits par le passé avec une recherche témoignant de la grande culture et de l'érudition de leurs auteurs (Alexandre Dumas, Eugène Sue, etc.) bien qu'ils fussent commerciaux. De même, les éditions anciennes des monuments littéraires que nous adulons encore aujourd'hui, en tant que pavés de textes continus (qui symbolisent l'aride pèlerinage d'une lecture courageuse au détriment de la contemplation passive de

l'image) étaient naguère souvent décorées d'illustrations. Comment les moines copistes considéraient-ils leurs manuscrits enluminés sinon comme de véritables objets d'art de grande valeur ? Et des siècles plus tard, un livre imprimé précédé d'un frontispice œuvré par Félicien Rops n'avait-il pas toujours cette même valeur ? Aujourd'hui, l'illustration est réduite, dans la noble littérature, à sa plus simple expression : une couverture agui-cheuse. La paralittérature serait donc ce que l'on écrit dans un but commercial et la littérature ce que l'on édite dans ce même but ? Si la paralittérature désigne ce que les normes n'incluent pas dans la littérature, alors il faut vérifier si les normes suivent la définition du mot au dictionnaire. Sur ce point, le Larousse nous embrouille car il est contradictoire, si l'on prend la peine de se poser la question.

## Une littérature peut-elle être interactive ?

Malheureusement pour eux, les livres-jeux cumulent tous ces traits dominants : ils sont étudiés pour un public jeune, illustrés, et rédigés dans un but commercial. Par-dessus tout, ces derniers sont également conçus à des fins ludiques ! Mon dernier professeur de français disait qu'il s'agit avant tout de jeux, alors que je soutenais qu'il est tout d'abord question de livres. Bien malin qui saura trancher !

Ce qui définit la littérature, dans un premier temps, c'est l'aspect narratif du texte.

Or, le livre-jeu, dans sa forme aboutie, propose des règles en guise d'entrée en matière, avant même que l'on puisse prendre connaissance de l'histoire (si ce n'est grâce au quatrième de couverture, qui est le travail de l'éditeur, ou parfois au moyen d'un avis ou d'un prologue). Cela constitue la partie explicative du livre. L'introduction est donc la partie purement narrative.

Le reste qui suit, divisé en paragraphes disposés volontairement dans le désordre, se présente comme la composante interactive. Cette dernière mêle le narratif à l'explicatif, dans la mesure où sont faites de régulières allusions aux règles. D'anciens livres-jeux font exception en ce sens qu'ils n'ont pas de règles et se basent uniquement sur les choix du lecteur. Nous pouvons donc retenir deux grandes catégories de livres-jeux : ceux précédés de règles et les autres qui en sont dépourvus.

Aussi devons-nous déterminer si oui ou non l'interactivité (la composante ludique) peut prétendre à la noblesse littéraire. Après quoi, nous examinerons si les règles, en tant que récit explicatif, s'excluent de l'aspect littéraire du livre-jeu, si toutefois il en revêt un.

Nous avons signalé au début de cet article que ce qui se réclame de la littérature doit, avant tout, tendre vers une finalité esthétique. L'histoire de la littérature (écrite) francophone commence traditionnellement avec l'émergence des chansons de geste, dont la plus ancienne, datant de la fin du XI<sup>e</sup> siècle, est la très célèbre *Chanson de Roland*, narrant les exploits du commandeur de l'arrière-garde de Charlemagne, prise au piège par les Sarrasins. Récit aux faibles proportions historiques.

C'est le même désir de fixer la tradition orale par l'écrit qui détermine le début de l'histoire de la littérature (écrite) grecque avec l'épopée homérique, au IX<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ. Cependant, on l'a vu, le terme *littérature* comprend aussi l'oral selon la définition du dictionnaire. Et l'on sait que les poètes grecs qui récitaient leurs histoires, accompagnées de musique, se pliaient parfois aux exigences du public, acceptant de changer le cours du récit selon les préférences de l'auditoire, car chaque mythe, chaque légende, avaient ses variantes. La relation établie entre le conteur et son auditoire pouvait alors bel et bien prendre une tournure interactive. La trame du récit changeant littéralement.

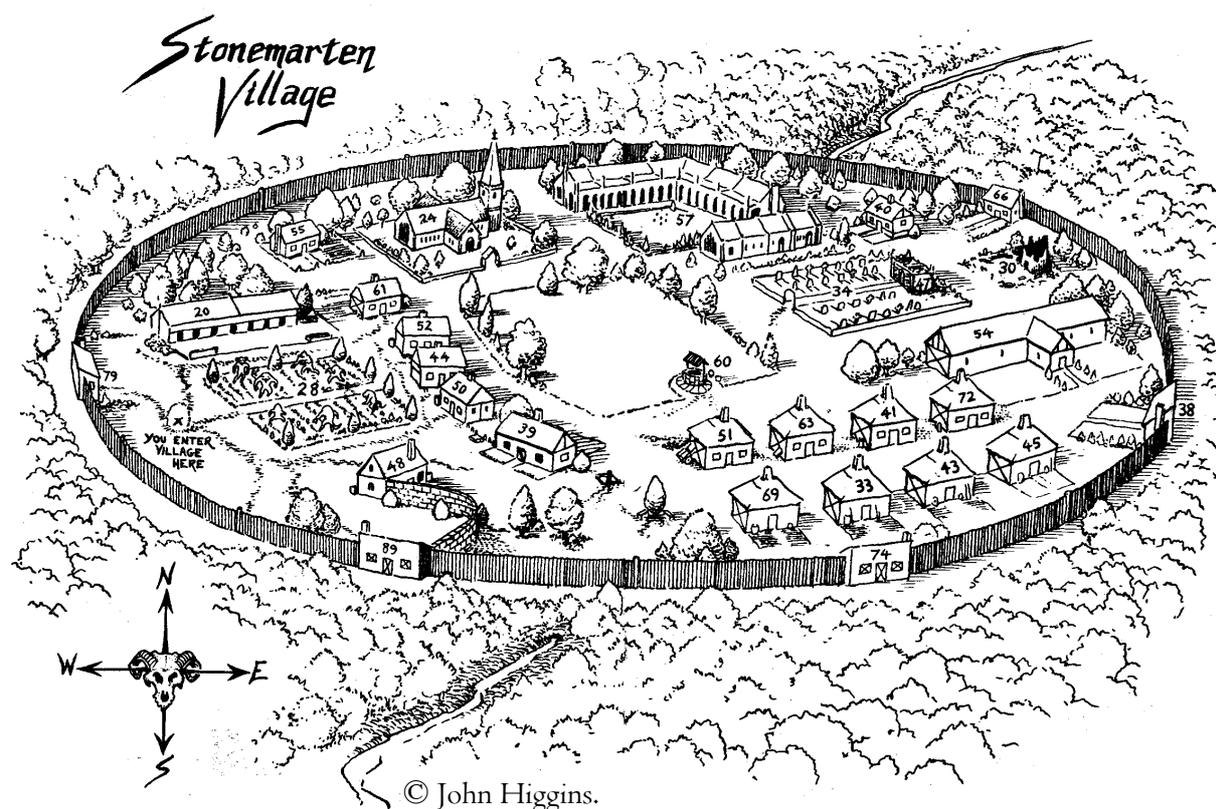
Le pouvoir de l'interactivité se situe dans la capacité qu'a le lecteur ou l'auditeur de changer le cours du récit qu'il écoute ou lit. Dans la rubrique littéraire du second numéro de *La Feuille d'Aventure*, nous avons analysé un conte interactif écrit en 1967 par Raymond Queneau. Divisé en 21 paragraphes, dépourvu de règles, *Un conte à votre façon* permet au lecteur de choisir parmi plusieurs options celle qu'il préfère lire, si toutefois la situation présentement établie vient à lui déplaire. Ce

récit oulipien relate l'histoire de trois petits pois réveillés en sursaut alors qu'ils dormaient paisiblement dans leur cosse. N'ayant aucun lien de parenté avec les futurs livres-jeux qui parurent très tôt après dans les pays anglo-saxons, ce conte ne demeure pas moins l'exemple type de l'interactivité littéraire à but esthétique. Issu du surréalisme tardif, il montre aussi combien les expérimentations littéraires du dadaïsme, du surréalisme et enfin de l'Oulipo, se situent parfois aux frontières de ce que les normes reconnaissent comme étant de la littérature. Ce qui n'empêche pas de les considérer comme en faisant partie. L'interactivité permet donc l'esthétisme et peut même en être l'objet.

Comme nous l'avons vu avec la littérature française ou grecque (et c'est le cas pour toutes les littératures), le passage à l'écrit est significatif. Les mythes et légendes de la tradition orale sont à l'origine de la littérature écrite. Les livres-jeux sont issus du jeu de rôles, comme nous l'avons expliqué dans le premier fanzine (*Essais sur une histoire du livre-jeu*). Or le jeu de rôles est une activité essentiellement orale, le maître de jeu raconte une histoire

à ses joueurs qui lui précisent leurs intentions de faire telle ou telle action dans le décor ainsi planté (principe d'interactivité orale). Les livres-jeux sont donc le passage à l'écrit d'un scénario oral de jeu de rôles, nous pouvons parler d'un passage à l'écrit du jeu de rôles vers le livre-jeu : il y a volonté de fixer par écrit la trame. Les livres-jeux, pour ma part, font partie de cet ensemble appelé la littérature. Cela dit, et c'est le cas dans tous les domaines, on peut y découvrir le meilleur comme le pire en passant par tous les stades qualitatifs. Un bon livre-jeu est avant tout un jeu prenant, construit tel un vaste défi à relever, doublé d'un récit agréable dans un style le moins télégraphique possible. Dans la partie qui suit, je vais, ni plus ni moins, examiner tour à tour, au moyen d'une espèce d'anthologie du livre-jeu, les composantes littéraires d'un récit ludique interactif. Et par cet exercice, j'espère prouver à ceux qui en doutent encore que les livres-jeux sont de la littérature !

≈ Paragraphe 14



Traduit en français par « le Village de la Pierre qui mue ». [QdG #2]

*En plus de remplir une fonction esthétique, les illustrations des livres-jeux servent bien souvent à « illustrer » au sens explicatif du terme. Mieux, l'image, lorsqu'elle se veut topographique, peut devenir interactive. Ici, les numéros indiqués sur les bâtiments sont les \$ auxquels le lecteur doit se rendre s'il souhaite que le héros les visite. Procédé exploité à son plein potentiel par les séries Quasar.*

## Arcanes d'une littérature interactive

Le propre de la littérature interactive est de s'adresser au lecteur. Cela s'était déjà vu précédemment. Certains auteurs aiment faire un clin d'œil au lecteur à la deuxième personne, forme polie, comme le faisait très régulièrement Alexandre Dumas. Plus tard, on verra aussi le narrateur s'adresser au personnage de son propre récit avec le nouveau roman, dans l'entre-deux-guerres. Ici, le personnage et le lecteur sont une seule et même personne, en s'adressant à *vous*, l'auteur insiste sur la part active

que va prendre le lecteur le long de son récit labyrinthique. Mais c'est également une manière de dépersonnaliser le héros, qui n'a pas de substance.

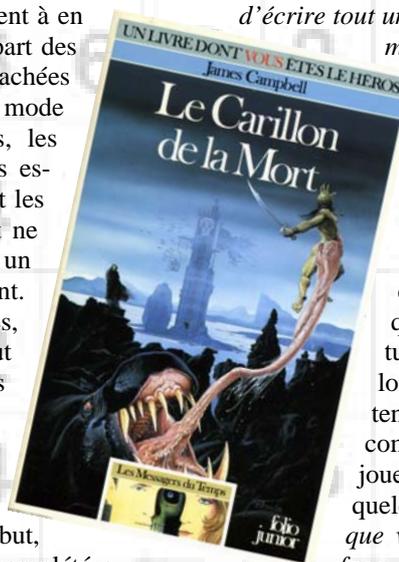
L'image du héros vise une transposition d'un adolescent devenu responsable et indépendant dans un monde d'aventures auquel il aspire secrètement. Le défi de la littérature interactive, pour être hissée au rang de littérature acceptable, est de combiner les ingrédients du bon jeu et ceux du bon récit.

### Les règles peuvent-elles être littéraires ?

Les règles d'un jeu servent évidemment à en expliquer le fonctionnement. Dans la plupart des jeux, les règles sont matériellement détachées sous la forme d'un livret souvent appelé mode d'emploi. Dans le cas du jeu de rôles, les grands manuels de règles sont constitués essentiellement d'explications techniques, et les quelques textes narratifs qu'ils proposent ne servent qu'à les agrémenter pour donner un meilleur aperçu de l'univers dont ils traitent. Les modes d'emploi, ou manuels de règles, sont donc exclus de la littérature : leur but n'est pas de raconter une histoire mais d'expliquer des notions en rapport avec le fonctionnement d'un jeu. Le livre-jeu profite de son édition sous format de poche pour y inclure ses règles. Elles sont essentiellement explicitées au début, mais sont également susceptibles d'être complétées par des annexes en fin de livre, et l'on peut en découvrir de nouvelles au cours de la lecture de l'introduction, mais aussi de la partie interactive.

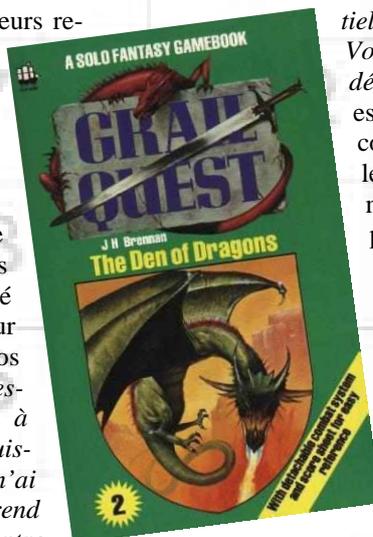
Certains auteurs sont d'ailleurs reconnaissables par leur habitude de faire prendre connaissance des règles à travers l'histoire elle-même. J. H. Brennan, dans ces *Quêtes du Graal*, vous interpelle par l'intermédiaire du personnage de Merlin, qui envoie sur vous un « sortilège du filet » censé vous dérober à notre réalité pour que vous incarniez Pip, le héros caché du cycle arthurien : « Êtes-vous nerveux ? On le serait à moins. C'est un sortilège très puissant, un sortilège auquel je n'ai pas souvent recours. Cela prend trop de temps. Pour certains d'entre eux, il suffit de marmonner un mot. Pour d'autres, d'agiter une baguette magique. Mais celui-ci impose

d'écrire tout un livre. Le livre que vous tenez en main. Un livre entier pour un unique sortilège ! (1) »



Dans un autre genre, James Campbell, auteur des *Messagers du Temps*, dévoile au lecteur les règles du jeu en les intégrant à son récit. C'est votre mère Chronalia, la Reine du Temps, qui vous explique quels sont les jets de dés à effectuer, comme dans un jeu vidéo, lorsque les personnages commentent l'utilisation progressive des commandes à l'intention des joueurs trop impatientes pour lire un quelconque mode d'emploi : « Avant que vous soyez transportés à la surface de la Terre, il vous faut encore

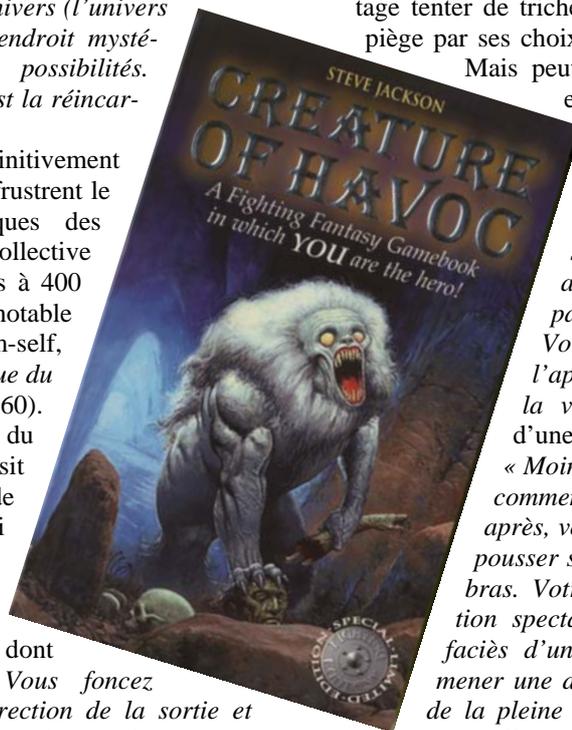
savoir certaines choses, poursuit votre mère. Vous aurez, n'en doutez pas, de nombreux ennemis à combattre et votre MAÎTRISE des armes sera essentielle pour vaincre qui chercheront à vous nuire. Vous l'évaluerez exactement en lançant deux dés et en ajoutant dix au chiffre obtenu. (2) » Il est logique de considérer de telles règles comme partie intégrante du récit, et même de leur reconnaître un aspect esthétique de premier ordre. Puisque l'interactivité et les règles permettent toutes deux l'esthétisme, il est légitime de considérer le tout comme de la littérature, du moins quand les règles se mêlent au récit. Quant aux règles isolées, elles n'ont qu'un unique rôle utilitaire et ne peuvent prétendre au rang littéraire.



## Décrire l'échec de manière littéraire

Abordons la manière de décrire la mort du personnage. Un auteur connu et déjà cité en a fait sa marque de fabrique. En effet, quelle que soit la série (*Loup\*Ardent*, *Épouvante!* ou *Quête du Graal*) J. H. Brennan prend un sadique plaisir à théâtraliser la mort du héros : « *Il attend, tous les sens en alerte. Le silence s'éternise. Derrière son dos, Loup\*Ardent croit entendre le prisonnier enchaîné pousser un très faible gémissement. Et puis, dans un grondement de tonnerre, l'eau se déverse dans la cellule souterraine avec une telle force que Loup\*Ardent est jeté par terre. En quelques secondes, il se retrouve, transi jusqu'aux os, se débattant dans les remous d'un torrent furieux. Il parvient à remonter à la surface, les poumons prêts à éclater, mais le niveau s'élève avec une terrifiante implacabilité.* (3) » L'auteur propose donc ceci : « *Abrégez les souffrances de Loup\*Ardent. Rendez-vous au 13.* » Aussi, au paragraphe 13, pouvons-nous lire : « *Ainsi meurt le héros Loup\*Ardent. Mais le verbe mourir n'est peut-être pas approprié car l'univers (l'univers de Loup\*Ardent) est un endroit mystérieux plein d'étranges possibilités. L'une de ses possibilités est la réincarnation.* (3) »

Nous sommes définitivement loin des morts éclairs qui frustrent le joueur, très caractéristiques des *Défis Fantastiques*, série collective où les auteurs sont limités à 400 paragraphes (exception notable pour Steve Jackson himself, auteur de *La Créature venue du Chaos*, qui en compte 460). Cela donna parfois lieu à du charcutage, ce qui nuit grandement au potentiel de certains talents. Mais si certaines façons de mourir demeurent légères, elles ne manquent pas de charme dans la manière dont elles sont rédigées : « *Vous foncez comme un météore en direction de la sortie et tentez d'ouvrir la porte. Aussitôt, trois lances traversent la pièce et vous clouent contre le panneau, tel un papillon. Hébété, une intense chaleur vous submerge et votre aventure s'achève.* (4) » La comparaison avec le papillon renvoie le héros à son immense faiblesse face à l'ennemi. En général, l'auteur



ne se contente pas de dire : *Vous êtes mort. Merci d'avoir joué.*

Non, bien entendu, le récit va au-delà du principe des règles, tentant d'introduire le lecteur-joueur dans une ambiance captivante qui fera travailler son imagination, afin de le rendre le plus intime possible avec le personnage incarné. En revanche, certaines morts prêtent à sourire : « *Vous vous rendormez, mais cette fois-ci pour de bon. Vous ne vous réveillerez jamais, hélas !... car une forme noire et terrifiante jaillit soudain du feu et se jette sur vous, s'emparant à la fois de votre âme et de votre vie. Votre aventure s'achève ici : vous avez échoué dans votre mission.* (5) » Comme si cela n'était pas suffisant de savoir que l'on est mort (en perdant sa vie et son âme !), l'auteur rajoute une couche, précisant que l'aventure est terminée parce qu'on a échoué. L'art de rédiger un livre-jeu fait aussi appel, à mon sens, à un certain tact dans la manière de narrer l'échec. Sans cette précaution, le joueur sera davantage tenter de tricher. Il faut qu'il se sente pris au piège par ses choix, et non éliminé arbitrairement.

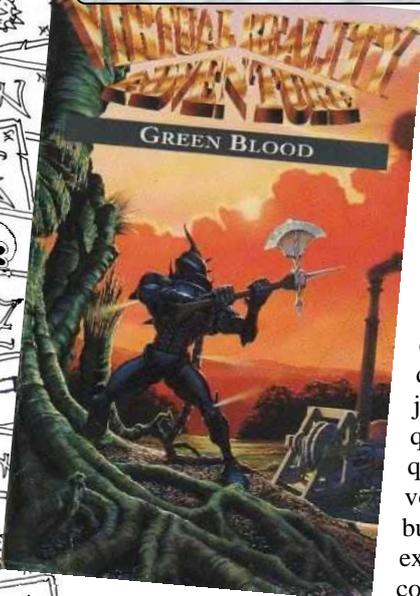
Mais peut-être certaines traductions ont-elles faussé l'ambiance.

Il faut ajouter à cela les tentatives d'imposer une fin alternative : « *Trop affaibli pour courir, vous longez le souterrain en titubant, mais vous avez beau vous hâter, vous ne parvenez pas à temps à l'escalier. Vous avez sauvé l'Allansia de l'apocalypse, mais cela vous a coûté la vie.* (6) » Ou encore, l'échec d'une mission sans avoir à mourir : « *Moins d'une heure plus tard, vous commencez à vous sentir fébrile, et peu après, vous voyez avec horreur des poils pousser sur vos épaules, votre tête et vos bras. Votre figure subit une transformation spectaculaire jusqu'à ressembler au faciès d'un loup. Vous êtes condamné à mener une double vie, traquant, au moment de la pleine lune, ceux-là même qui étaient vos meilleurs amis.* (7) » Pas mal, mais l'on aurait bien voulu continuer à jouer, même sous cette forme, cela aurait pu être un atout puissant (il s'agit d'un autre débat). Un bon livre-jeu est donc une aventure où perdre est agréable, ou pour le moins, pas démotivant.

## Le champ lexical et les procédés littéraires

Écrire et traduire de la bonne littérature exige une parfaite connaissance de sa langue maternelle. Un écrit peut être trahi par sa traduction. Mais nous

ne pourrions en juger céans. On reconnaît assez facilement un bon livre-jeu d'un médiocre par la variété et la qualité du vocabulaire. La littérature interactive,



à l'instar de tout ensemble ludique inspiré de fantastique, possède son jargon et son champ lexical récurrents. Un exemple déconcertant est *La Légende de Zagor*, considéré par certains comme un des meilleurs livres-jeux, car l'ambiance qui s'en dégage a quelque chose de savoureux. Mais le vocabulaire employé y est extrêmement pauvre, en

corrélation avec le style du porte-monstre-trésor : on vous décrit d'abord un couloir, une porte ou un escalier, le monstre qui s'y cache, et enfin le trésor qu'il garde et que vous vous appropriez après l'avoir vaincu à coups de dés acharnés. Les jeux ne sont pas réputés pour l'utilisation d'un vocabulaire relevé. Pourtant, certains livres-jeux ont pu en surprendre plus d'un dans ce domaine. Nos premiers mots compliqués à nous, fans, c'est en parcourant des *Livres dont Vous Êtes le Héros* que nous les avons appris !

Par exemple, les règles et l'introduction de *L'Étoile de la Destinée*, de Mark Smith, proposent un champ lexical varié et instructif. À commencer par une série de termes guerriers : *duelliste, bretteur, escrime, fine lame, cimenterre, marche, suzerain*, etc. Nous y découvrons également quelques mots en relation avec l'occulte : *arcanes, auspices, amulette*. Ce sont des mots ciblés, mais la traduction ne s'arrête pas là puisqu'elle emploie également une série d'adjectifs peu courants comme *mordoré* et *nimbé*, ou encore quelques noms un peu inattendus pour un tel ouvrage, c'est le cas de *roublardise, vide-gousset, fêrulle, adversité* et *inimitié*. La plupart de ces mots doivent nous sembler familiers, mais

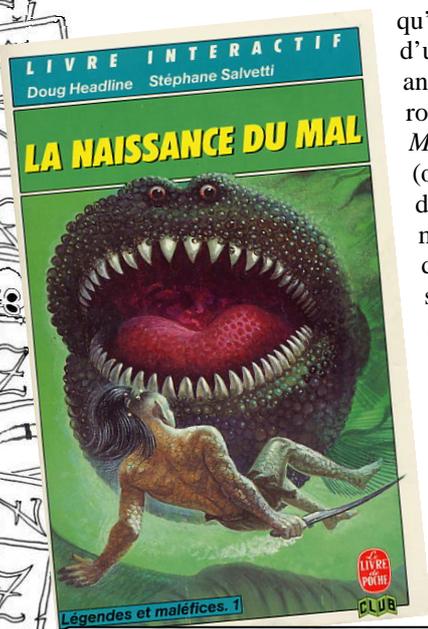
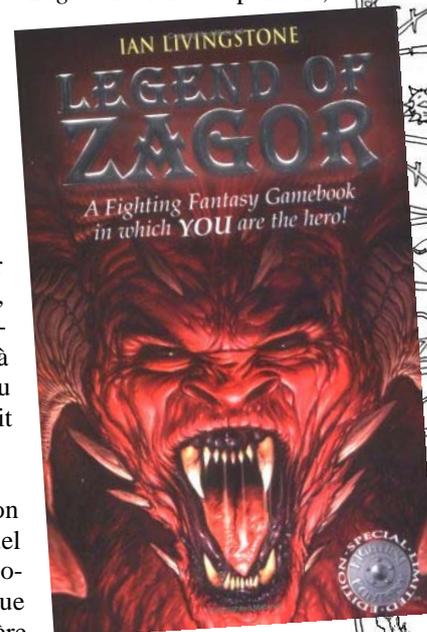
qu'en est-il dans la tête d'un enfant de 12 ou 13 ans ? Par curiosité, j'ai rouvert *La Naissance du Mal* de Doug Headline (œuvre française datant de 1987). Et, tentant de me mettre dans la peau d'un adolescent, je me suis dit qu'il y avait, sur le seul premier paragraphe, au moins dix mots et expressions susceptibles de nécessiter la consultation du dictionnaire : *râtelier, happer, hérissé, tour de*

*guet, psalmodier, Léviathan, pédonculé, fourbe, décimer, empenné*. L'on retrouve également ici un vocabulaire belliqueux, des adjectifs, noms et verbes choisis avec application, et des allusions métaphoriques.

Mais prenons le contre-pied avec *La Légende de Zagor*, qui a fait l'objet d'une étude comparative avec le jeu de plateau du même nom dans un précédent numéro du fanzine. Je me suis adonné à un simple calcul de la redondance du champ lexical. En effet, dans l'introduction, *zombi* apparaît 2 fois, *démon* 7 fois, *Démon-Squelette* 3 fois, *démoniaque* 2 fois, *dragon* 3 fois, et *Zagor* 10 fois. Cependant, nous devons rendre à César ce qui lui appartient et reconnaître que l'ambiance de ce dernier est drôlement prenante ! Nous ne pouvons pas lui retirer son caractère littéraire ou juger de sa qualité réelle, mais l'on peut peut-être en conclure, qu'à défaut d'être un jeu exceptionnel, il s'agit d'un récit passable.

Cependant, l'utilisation du jargon du fantastique (auquel s'adjoignent les néologismes propres à chaque univers créé), s'avère indispensable pour élaborer un contraste avec la réalité, car c'est cela que recherche le lecteur aventurier. Encore faut-il l'employer à bon escient, comme le suggère la traduction de *La Créature venue du Chaos*, de Steve Jackson : « *Au lieu de se contenter des activités traditionnelles de la sorcellerie – sortilèges, prédictions, philtres, charmes et contre-charmes –, elle s'était attaquée à l'essence même de la vie. Romeena Dree était fascinée par ce que l'on a appelé depuis la marrangha – la transplantation d'une créature à une autre, par des moyens magiques, de membres et d'organes – et elle était obsédée par le désir de façonner une espèce de super-créature hybride. Sa magie opérait aussi bien sur des êtres humains que sur des animaux, et elle laissa agoniser dans les caveaux de Salamonis de nombreux mutants résultant du croisement des uns et des autres.* (8) »

L'utilisation des mots justes et des procédés littéraires adéquats confère parfois au livre-jeu l'aspect d'une littérature étonnante. Promenons-nous dans la majestueuse forêt d'Arden (et non en Ardennes) en nous laissant guider par la plume de Mark Smith : « *Bientôt la forêt cède la place à un terrain vallonné et la végétation se fait plus rare. Quelques arbres malingres émergent de massifs de sureau et de houx*

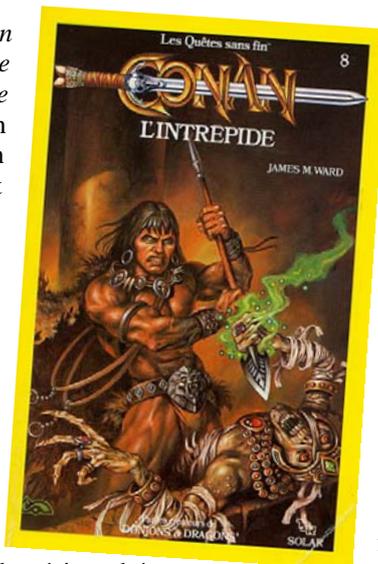


et vous débouchez finalement devant un enchevêtrement de ronces qui s'élève dans les airs comme le dôme d'une cathédrale végétale. (9) » Cela dit, un texte descriptif peut employer un cabulaire très simple, sans imagerie, et demeurer tout de même efficace. Allons de ce pas goûter l'air forestier de Bossonie que respire Conan le Cimmérien dans *Conan l'Intrépide* : « Faisant fi des épines qui vous écor-

### L'ambiance du récit

Une fois encore, grâce à cette composante, on distinguera le bon jeu du mauvais, au même titre que le récit esthétique, même s'il est parfois maladroit, de celui qui frise le télégramme interactif (la série *Quasar* approchait de cette conception). L'ambiance constitue le point fort de *La Légende de Zagor*, à défaut de proposer un vocabulaire varié et un parcours original : « Derrière la porte ornée du symbole du Dragon, on a visiblement abattu toutes les cloisons pour former une seule et immense pièce. Elle est remplie de gros objets ovoïdes desséchés et racornis. Vous vous en approchez avec prudence et vous voyez, en transparence, qu'ils renferment des fœtus de Dragons tout ratatinés. (11) » Ian Livingstone aime, dans cet ouvrage, attirer l'attention du lecteur-joueur sur des détails insolites. L'idée des fœtus de dragon est particulièrement originale. Parfois de simples éléments du décor, mis bout à bout, confèrent une ambiance détonante, et l'on en redemande !

Certains auteurs ont réellement tenté de donner un aspect qu'il considérait comme littéraire à leur récit, et lorsque l'on fait le pari de captiver le lecteur dès le premier paragraphe, cela s'avère utile : « La nuit couvre Udoria de son aile d'ébène. Tout est calme, tout dort dans la cité insulaire. Soudain, un fracas épouvantable tire les Udors de leur couche ! En un éclair les guerriers décochent sabres et lances des râteliers, revêtent rapidement une armure légère et se précipitent au faite des remparts. Le spectacle qui s'offre à leurs yeux a de quoi glacer le coeur des plus braves. Plusieurs de ces guerriers endurcis ne peuvent retenir un cri de terreur ! Dans un jaillissement d'écume se dresse l'incroyable silhouette du Dragon des Mers, le monstre terrifiant que tous croyaient disparu dans les abîmes de l'oubli... (12) ». Le lecteur-joueur est directement plongé dans l'action, et il prend plaisir à poursuivre sa lecture, car le style est plutôt sympathique. Comme nous l'avons vu dans



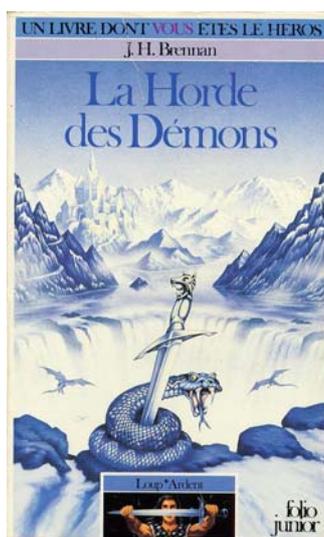
chent la peau, vous regardez à travers les branchages. Vous voyez une clairière à l'aspect peu ordinaire. Ni soleil ni verdure, mais des fleurs aux couleurs ternes – que vous savez vénéneuses – plantées dans la paille noire. Une forte odeur de pourriture se dégage des champignons qui ont poussé sur des troncs d'arbres morts. (10) »

l'avant-dernier extrait, le récit glauque frappe très fort l'imaginaire du lecteur, et si l'action subite le met en appétit,

l'épouvante maintient en général sa curiosité jusqu'au bout, surtout si c'est un jeune lecteur : « La nuit donne à ce spectacle un caractère irréel qui tranche sur l'horreur des corps mutilés et des cris déchirants des agonisants. (13) » Malheureusement, l'horreur de ce récit retombe rapidement lorsque, une fois le Dragon des Mers exterminé, le héros plonge dans l'eau et peut faire remonter le trésor qui se trouve à l'intérieur de son estomac ! Mais l'intension est là, il serait vain de le nier. Vous l'aurez compris, il est très difficile d'agencer un livre-jeu en soignant toutes les composantes d'un bon jeu et d'un bon récit !

Certains auteurs ont toutefois excellé dans cette entreprise ambitieuse. C'est le cas de J. H. Brennan, avec sa tétralogie *Loup\*Ardent*. Contrairement à la plupart des autres livres-jeux, ceux-ci sont rédigés à la troisième personne, le lecteur est externe au personnage, il ne l'incarne pas. Tout au plus détermine-t-il son destin en tant qu'âme contemplatrice des péripéties d'un barbare armé d'une épée démoniaque : « À peine quelques secondes d'hésitation et *Loup\*Ardent* se précipite dans le passage. Mue par son instinct, la lame d'Exterminator fait des soubresauts dans sa main et pousse ce mugissement d'anticipation qui signifie que son âme démoniaque vibre d'un nouveau courant vital. (14) » Cet auteur alterne avec brio action, scènes de la vie courante et passages solennels, dans un bain d'humour ou sur un ton grave, selon les circonstances. Ces aventures sont divisées en chapitres, réunies par des paragraphes charnières intitulés. Détails évoquant le roman. Le jeu en lui-même étant déconseillé aux débutants, car il vaut mieux s'être levé de bonne heure pour

en déjeuner les règles excentriques ! Le héros doit se sentir totalement imprégné de l'ambiance livrée par le narrateur, il doit pouvoir la



palper comme s'il y était, et c'est ce qui encourage l'auteur à prôner un style réaliste : « La salle où vous venez de rencontrer Par-Salian disparaît, et vous vous retrouvez dans l'obscurité la plus profonde que vous ayez jamais connue. On la croirait presque matérielle, palpable. Elle vous tient entre

ses doigts d'encre, telle une gigantesque main gantée de noire qui se serait refermée sur vous. Il règne un froid intense, et vous vous demandez si l'Épreuve ne va pas s'achever là, sur votre métamorphose en statue de glace. (15) »

### Une entrée en matière motivante

C'est également une qualité essentielle d'un bon livre-jeu que de captiver le lecteur dès le premier coup d'œil. Une introduction trop courte ne l'interpelle pas. En revanche, une bonne entrée en matière n'est jamais trop longue, et certains auteurs, comme James Campbell, ont trouvé la parade en l'étalant sur les premiers paragraphes de l'aventure. En outre, chacun des tomes des *Messagers du Temps* est précédé d'un prologue qui commence par cette prose bien connue : « Au Royaume du Temps, on ne connaît ni les siècles, ni les années, ni les heures. On ne connaît ni passé ni avenir, car ici, le présent se confond avec l'Éternité. Les êtres qui peuplent le Royaume du Temps ignorent la durée, et les tourments de l'âge ou la crainte de la mort leur sont à jamais épargnés. Les Pérenniens, en effet, – c'est le nom qu'ils se donnent – s'épanouissent dans la plénitude de la jeunesse dès l'instant de leur naissance, pour ne plus jamais vieillir. Tous, ainsi, semblent conserver uniformément le même âge sans qu'aucun d'eux se soit jamais demandé combien d'années il avait déjà vécues. (16) »

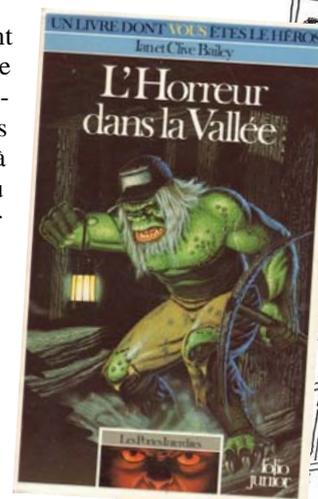
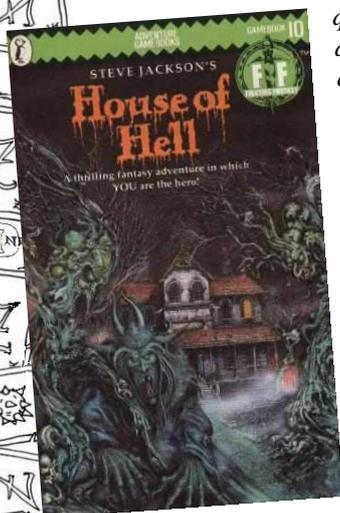
La plus longue introduction jamais écrite pour un livre-jeu est probablement celle de Steve Jackson dans *La Créature venue du Chaos*, qui ne fait pas moins de 28 pages. Or, la plupart d'entre elles se composent d'environ deux, trois ou quatre pages. Certaines sont très simples mais très efficaces : « La pluie qui s'est mise à tomber ruisselle sur votre pare-brise, et même en tendant

la tête au-dessus du volant, vous ne distinguez plus qu'une muraille d'eau devant vous. C'est en vain que les essuie-glaces poursuivent leur combat incessant car la pluie redouble de violence. Vous êtes obligé de ralentir ; vos phares luttent pour éclairer la route. (17) » Mais que vous réserve Steve Jackson dans cette aventure intitulée *Le Manoir de l'Enfer* ? L'obscurité, la peur, le doute, l'inconnu... Voici d'incontournables ingrédients pour la réalisation d'un récit captivant. Le livre-jeu s'en sert abondamment.

Ian et Clive Bailey, auteurs de la série *Les Portes Interdites*, ont songé à introduire le lecteur au

moyen d'une lettre lui étant adressée par « votre ami de toujours, Charles Petrie-Smith ». Il y relate d'étranges événements survenus suite à un tremblement de terre au Pays de Galle, ce premier paragraphe épistolaire faisant office d'introduction : « Dans la semaine qui suivit ce séisme survinrent plusieurs événements inquiétants, n'ayant apparemment aucun rapport entre eux. Tout d'abord, un vieil homme de la région, connu pour son excentricité, fut découvert, errant à travers les collines qui entourent Bryn Coedwig. Il portait sur tout le corps les traces de graves brûlures. Sur son lit de mort, il fit allusion dans son délire, à des créatures innommables peuplant la mine désaffectée. Par ailleurs, plusieurs personnes succombèrent dans le même temps à une étrange maladie : leur corps semblait avoir été rongé par une espèce de moisissure ! (18) »

Dans un tout autre registre, l'auteur d'un livre-jeu peut également interpeller le lecteur en titillant son sens des valeurs courtoises, qui régissent une part de notre façon de pensée depuis le milieu du Moyen-Âge : « Arthur Pendragon est le roi choisi par Dieu pour unir les royaumes des deux Breagnes. Il a sorti l'épée Excalibur de sa gangue de pierre pour mener les armées sous sa bannière. Sa vie est pleine de sang, de fureur, d'amour et d'honneur. Mais avant tout, il a une divine mission à accomplir et même ses hommes n'y échappent pas. Aussi, vous vous sentirez parfois obligé à certains actes. Si votre cœur est pur, vous n'encourez aucun dommage, car qui agit selon la foi ne peut être blâmé. (19) » L'immersion dans un contexte historique ou légendaire renvoie également à une littérature culturelle. Les fictions de ce genre sont en général appréciées.



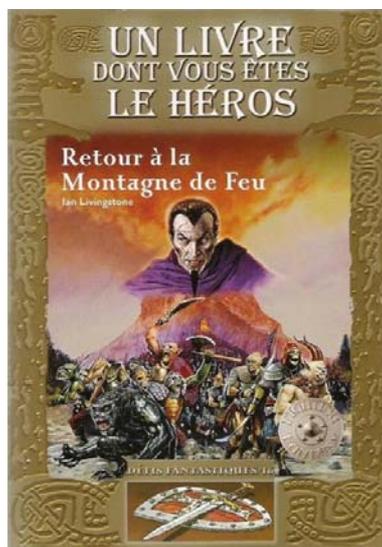
## Des personnages vivants

Pour rendre le récit le plus crédible et le plus agréable possible, il est préférable qu'il repose sur des détails naturels. Les personnages que le héros (vous) est amené à rencontrer se doivent de correspondre à des profils fouillés un minimum. Un bon auteur ne se contentera pas de renvoyer le lecteur-joueur à l'illustration d'un personnage ami ou ennemi, comme c'est souvent le cas. Plus un personnage est bien décrit, plus il vous fera peur, ou pitié, plus il vous fera sourire ou froncer les sourcils, selon le cas. Un bon personnage de littérature interactive est un individu dont on peut dresser, au minimum, un portrait physique : « *Les portes s'ouvrent alors largement sur un étrange personnage dégingandé, vêtu d'une robe jaune et fripée qui pendouille sur ses genoux cagneux. C'est le Démagogue. Cet homme, qui possède le nez le plus impressionnant que vous ayez jamais vu, a su captiver l'imagination des gens simples grâce à ses talents d'orateur et au regard passionné que jettent ses yeux noirs, brûlant d'un feu étrange.* (20) »

Dans la plupart des cas, une rapide esquisse mentionnant quelques traits frappants permet de se figurer correctement les protagonistes, et même de deviner leur nature : « *Comme surgi de nulle part, un vieil homme s'appuie contre un montant de la porte. Le visage jofflu barré par d'épais sourcils broussailleux, un nez long et droit souligné d'une abondante moustache, rien dans ce visage ne signale le moindre danger, si ce n'est ce regard étrange, ces yeux d'améthyste qui paraissent habitées d'une lueur surnaturelle.* (21) »

En ce qui concerne les antagonistes de premier plan, un décor approprié est souvent le reflet de leur psychologie torturée et de leur ego démesuré. Ainsi, si les deux entités s'interpénètrent habilement, la tension sera à son paroxysme chez le lecteur-joueur : « *Toutes vos pensées sont à présent rivées sur le Z d'or qui scintille au fond de la pièce. Vous vous précipitez vers l'arche et vous franchissez les marches d'un bond. Vous pénétrez une pièce d'un luxe obscène, cernée de colonnes de marbre noir veinées d'or rouge. Contre le mur, au fond de la salle,*

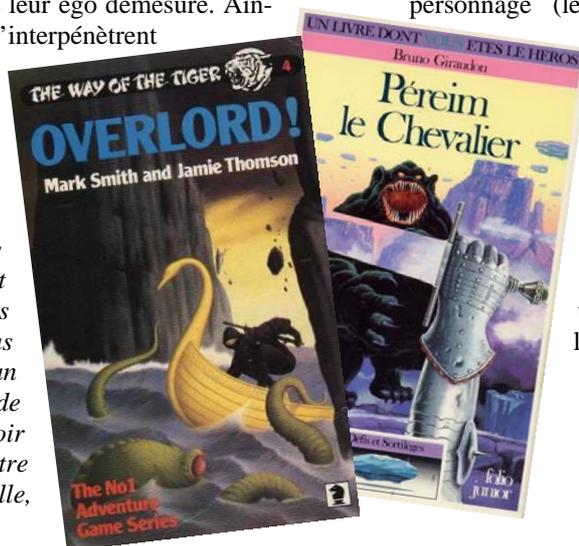
*une série de marches mènent à un trône d'or pur serti de pierres précieuses qui domine la pièce. Un homme y est assis et vous observe avec calme. Une aura de puissance démoniaque émane de tout son être. La peau parcheminée de son visage est tendue à se rompre et des cicatrices boursoufflées y dessinent des sillons violacés. Il est emmitouflé d'une robe ample de couleurs violet, blanc et noir et un Z formé d'entrelacs compliqués parcourt sa poitrine. Vous êtes devant Zagor en personne...* (22) »



Les praticiens des arts occultes constituent un vivier propice à l'originalité de l'auteur. Mais il est parfois bon de suggérer juste ce qu'il faut afin de laisser sa part à l'imagination du lecteur, qui se doit d'être active. Comme dans beaucoup de romans, certains éléments sont laissés à l'appréciation du lecteur, ce qui constitue une démarche littéraire en soi qui convient parfaitement au principe du livre interactif. Voyez, pour exemple, une description beaucoup plus évasive du même auteur, une dizaine d'années plus tôt, concernant un personnage non moins important : « *Vous suivez le vieil homme vêtu d'une longue robe en haillons. Il souffle et halète en montant l'escalier en colimaçon qui mène à une grande pièce au sommet de la tour. Des étagères, des armoires et des vitrines s'alignent le long des murs, toutes remplies de flacons, de bocaux, d'armes, de cuirasses et de toutes sortes d'objets à l'aspect étrange. Yaztromo traverse ce bric-à-brac en traînant les pieds et se laisse tomber sur une vieille chaise en bois de chêne. Il glisse alors la main dans une poche, sur sa poitrine, et en sort une petite paire de lunettes cerclées d'or, qu'il pose sur son nez.* (23) » Ici, l'idée qu'on se fait du personnage (le célèbre magicien Yaztromo,

adjuvant récurrent des aventuriers d'Allansie) s'appuie essentiellement sur le désordre de sa demeure et le cliché du vieux sage à lunettes. Peut-être le reflet de sa modestie transcendante. La description n'en est pas moins littéraire, mais elle repose sur un tout autre style et sollicite l'imagination du lecteur-joueur.

≈ Paragraphe 14



## Le VOUS héroïque

Demandez à quelqu'un au hasard de vous citer la première série de livres dont vous êtes le héros qui lui passe par la tête. 99 % des gens vous répondront « *Défis fantastiques* », les 1% restant sont des menteurs.

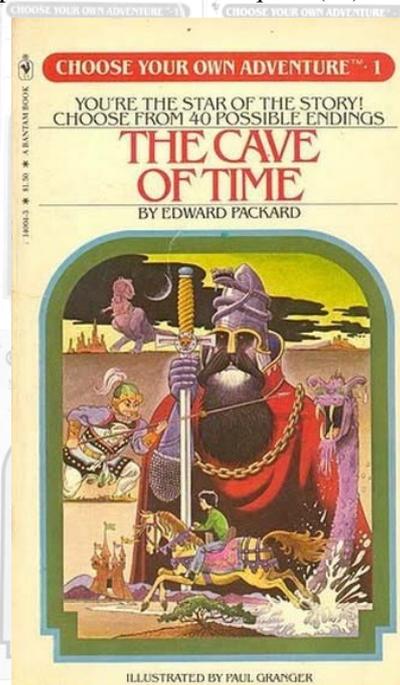
La série de Steve Jackson et Ian Livingstone est en effet à la fois la toute première et la plus importante en termes de tomes publiés, du moins en ce qui concerne les séries traduites en français (dans la langue de Shakespeare, ce record est détenu par les *Choose Your Own Adventure*, avec pas moins de 184 titres). Ainsi, la quasi-totalité des aventures dont

vous êtes le héros écrites par les amateurs anglophones suit le standard « DF », et notamment la sacro-sainte trinité : habileté, endurance, chance. Mais plus que les règles, c'est l'utilisation du « vous » couplée à un anonymat systématique du héros qui caractérise cette série. Sans doute doit-on y voir la volonté de faciliter l'identification du lecteur au personnage qu'il incarne. Est-ce le meilleur choix ? Il existe en effet plusieurs autres méthodes de narration, peu ou prou différentes, et beaucoup de séries choisissent ainsi d'explorer leur propre voie. En avant pour la visite guidée !

### « Vous » ou « tu » ?

La grande différence entre la littérature interactive et la littérature classique, c'est par définition la présence d'une interaction plus ou moins développée entre le lecteur et le récit, ce qui implique que le livre s'adresse au lecteur. Quelle que soit l'œuvre, le « vous » est donc de rigueur, à de rares exceptions près qui, en français, emploieront la deuxième personne du singulier. En effet, rappelons ou faisons découvrir aux néophytes qu'existant une série junior intitulée *Un folio cadet dont VOUS êtes le héros*<sup>TM</sup>, s'adressant à un public plus jeune. En revanche les traductions faites pour *Choisis ta propre aventure* (Pélican) et qui s'adressaient à un même public cinq ans plus tôt, avaient préféré le tutoiement : « *Comme chaque fois que tu es en vacances dans le ranch de ton oncle Howard, tu es parti cet après-midi explorer le fascinant canyon du Serpent. Mais aujourd'hui, quelque chose est différent. Un éboulement a dû se produire car tu viens de découvrir*

*l'entrée d'une grotte que tu n'avais jamais remarquée.* (24) » Cette familiarité vise directement les plus jeunes, et est donc réservée à la littérature enfantine. Ce qui, au passage, n'est pas toujours le cas des livres dont vous êtes le héros, contrairement à une certaine idée reçue. Mais ce vouvoiement se situe au delà du récit, il sert à interpeller le lecteur, que ce soit pour lui expliquer les règles, lui faire prendre une décision, lui demander de lancer un dé, ou quoi que ce soit d'autre. On a pourtant souvent tendance à faire l'amalgame entre ce « vous » explicatif et le « vous » narratif utilisé dans l'immense majorité des séries (*Défis fantastiques*, *Loup Solitaire*...), hors ils sont très différents. Vous (le héros) courez dans un couloir pour échapper à un piège quelconque (à tout hasard, une grosse masse rocheuse sphérique qui a le mauvais goût de se trouver du côté surélevé du corridor), et pour y arriver, vous (le lecteur) n'avez pas intérêt à rater votre jet de dés !



### Vous explicatif et narratif

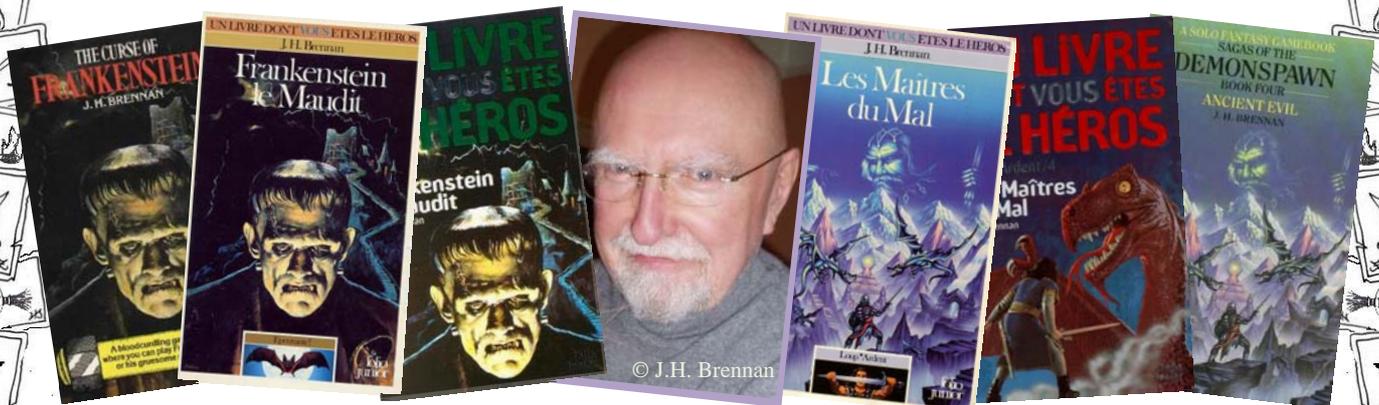
Il est facile de faire la confusion, puisqu'en général rien n'est fait pour les dissocier. Un livre comme *Le Marais aux Scorpions* fait un ersatz de séparation entre texte narratif et texte explicatif, par le biais de l'italique pour les fameuses phrases : « *Vous entrez dans la clairière n°...* ». Mais les autres livres et séries mélangent allègrement les deux à chaque paragraphe. Il y a sans doute deux raisons à cela. Tout d'abord, nul besoin d'avoir conscience de

cette différence fondamentale entre les deux « vous » pour savoir quand le texte traite de l'aventure et quand il en sort. Dès lors, aucune raison de chercher à distinguer visuellement les deux, si ce n'est pour un intérêt esthétique ou pratique. Ce que peu d'auteurs semblent avoir eu envie de faire (à moins que ce ne fussent les maisons d'édition qui réglementaient cela). Dans cette optique expérimentale, la mini-série *Épouvante!* indiquait à chaque début de

section la dénomination du lieu : « *Navire prisonnier des glaces – Lieu 1* ». Ce qui renvoyait à une sorte de glossaire où étaient isolées les descriptions des différents décors de l'aventure : « *Au dessus de vous se dessine le flanc de métal d'un grand navire pris de la proue à la poupe dans un énorme bloc de glace. Le remous des eaux polaires, loin dans les profondeurs de l'Océan soulève la banquise qui sert comme un étau la coque du bâtiment ; chaque mouvement de la glace arrache à la masse de tôle des grincements métalliques qui résonnent comme des cris de douleur* (25) ». Une autre raison de cette non distinction normalisée n'est rien d'autre que la volonté d'impliquer davantage le lecteur, de lui faire vivre l'aventure sans temps morts dus à des passages explicatifs trop descriptifs. Il s'agit d'opérer de force, en quelque sorte, une symbiose entre l'aventure et la lecture. Mais ce n'est qu'un artifice, aucun récit ne pourra nous faire oublier que nous sommes en train de lire un livre et pas d'arpenter les collines de Shantanti ou le château de Dracula, nul n'ayant encore trouvé la formule de l'encre utilisée dans *Harry Potter* ou *Myst*. Encore que... dans les *Quête du Graal*, Merlin nous déclare solennellement que le livre que nous tenons en main n'est autre que le fruit de sa magie ; ainsi l'on pourrait considérer que James Herbert Brennan – l'auteur de la série – a finalement réussi à trouver la formule magique pour

fusionner le « vous » explicatif et le « vous » narratif, donnant ainsi tout son sens et toute sa plénitude à l'utilisation de la deuxième personne du pluriel, puisque alors le lecteur joue son propre rôle de lecteur ! Cependant, la recette aurait du mal à fonctionner sur une série plus « sérieuse ».

Dans un *Livre dont vous êtes le héros* non humoristique, donc, il est impossible de supprimer la part de récit extérieure à l'aventure. En revanche, on peut la minimiser. Une solution repose sur l'absence de hasard, comme c'est le cas dans la série *Destins*, évitant tout jet de dés de la part du lecteur. Une autre, plus étonnante, consiste à faire passer les règles directement dans l'histoire, c'est à dire à parler de dés et autres caractéristiques en s'adressant au personnage ! La série *Les Messagers du Temps* utilise un tel artifice de narration dans chaque introduction des quatre livres qui la constituent. Vous y incarnez l'un des enfants de Chronalia, reine du Temps, qui vous explique le plus sérieusement du monde que vous devez prendre deux repas par jour sous peine de perdre des points de force... Ce « passage en force » des règles dans le récit est, paradoxalement, peut-être le meilleur moyen d'atteindre une vraie symbiose entre le lecteur et son personnage, de par la jolie ambiguïté induite de cette alchimie narration-explication, beaucoup plus subtile que la simple absence de distinction visuelle entre les deux.



### Et pourquoi pas « il » ?

Bien loin de ces sentiers battus sur lesquels il est malgré tout facile de se perdre, il existe un tout autre style de narration, totalement à l'opposé du modèle *Défis fantastiques*, et qui consiste à raconter l'histoire à la troisième personne. Le parangon de ce type de narration est bien évidemment la série *Loup\*Ardent*, de J. H. Brennan (tiens, encore lui). Au-delà de l'exemple, il s'agit là surtout d'une des seules, sinon de la seule série publiée à privilégier le « il » au détriment du « vous ». La distanciation entre le héros et le lecteur est ici très claire, les *Loup\*Ardent* l'accentuant même en isolant la fin de chaque paragraphe. Cette section, en italique, est destinée au lecteur ; le « vous » y reprend ses droits,

et l'auteur y moque parfois le héros, invitant de temps en temps le lecteur à se joindre à lui. Ainsi, cette citation extraite du tome 4 montre bien toute la portée de « l'iloïement » : (Loup\*Ardent reçoit une convocation impérieuse alors qu'il célèbre ses noces avec la princesse Freya) « *Mais est-ce vraiment une obligation ? Loup\*Ardent est un homme indépendant, libre d'agir à sa guise. Il peut à son gré se rendre à cette convocation ou l'ignorer. S'il décide d'y répondre, suivez-le au 25. S'il n'en tient pas compte, rendez-vous au 15* (26) ». Ainsi, l'usage du « vous » comme du « il » renvoie le lecteur à un statut de spectateur actif.

Mais pourquoi les récits interactifs à la deuxième personne sont-ils omniprésents, tandis que l'usage de la troisième n'est l'apanage que d'une poignée de livres ? Sans doute parce qu'incarner l'acteur principal (hé-

ros) a, aux yeux de beaucoup, plus de charme que d'être le metteur en scène (spectateur externe).

Ainsi les *Loup\*Ardent* nous proposent de mener la destinée du héros éponyme, d'être son dieu, tandis que les autres séries nous font entrer dans la peau du personnage. Or, il est souvent beaucoup plus excitant de se retrouver au cœur de l'action ! Oui, mais... ce choix mène à une nouvelle question : *quid* de l'identité du héros ?

## Le héros : une coquille vide ?

*ont fait mériter tous les exploits que vous avez accomplis ? Car voilà bien longtemps que nul ne connaît plus votre véritable nom, mais que tous tremblent devant le Dragon d'Or ! (27) »*

Certes, ainsi, pas de risque de rejet de la part du lecteur, néanmoins l'histoire y perd quelque peu en souffle. Pour s'en convaincre, il suffit de lire cet extrait du tome 11 de *Loup Solitaire* : « Vous redécouvrez avec émotion les visages souriants de votre mère et de votre père ; le village de Dage, où vous avez vécu jusqu'à votre entrée au monastère Kaï ; votre soeur Kari vous appelant pour le dîner au soir d'une chaude journée d'été. Et vous apparaît aussi le triste souvenir de votre frère Jen qui donna sa vie pour vous sauver lorsque, le jour de votre sixième anniversaire, vous étiez tombé dans les flots tumultueux de la rivière Tor... (28) ».

Comment donc ne pas regretter la trop grande rareté de passages dans cette veine ?

Il y a deux types d'acteurs, ceux qui apportent leur nature et « plient » leur personnage à celle-ci, et ceux qui se fondent dans leur personnage. De même, il y a (du moins en théorie) deux manières d'aborder un livre-jeu à la deuxième personne : soit ledit livre impose une personnalité prédéfinie au personnage principal, soit il laisse le choix de la personnalité au lecteur. Cette problématique sera abondamment abordée dans le dossier suivant où l'on traitera du cas Emma, cette héroïne moderne à la psychologie tellement fouillée que même le « vous » semblent étranger au « nous » qui peine à s'identifier au personnage incarné.

Cependant, dans la réalité, l'immense majorité des *Livres dont vous êtes le héros* oscillent tièdement entre les deux. Que le héros soit anonyme (*Défis fantastiques*) ou possède un nom (*Astre d'Or*, *Loup Solitaire*, *Dragon d'Or*), sa personnalité et son histoire sont le plus souvent passées sous silence. Dans cette catégorie, la palme revient à *Dragon d'Or*, héros tellement impersonnel qu'on ne sait pas si on doit le considérer comme le même acteur des six tomes qui forment la série : « Vous êtes un aventurier qui a sillonné une grande partie du monde connu. Votre insatiable besoin d'accepter les missions les plus risquées, de relever d'impossibles défis, votre goût pour le combat, vous ont amené à affronter les créatures les plus monstrueuses, des sorciers et des magiciens aux pouvoirs diaboliques, et bien d'autres adversaires étranges et terrifiants. Et toujours, vous êtes sorti vainqueur des combats que vous avez dû mener contre eux. (...) Allez-vous vous montrer digne du surnom que vous

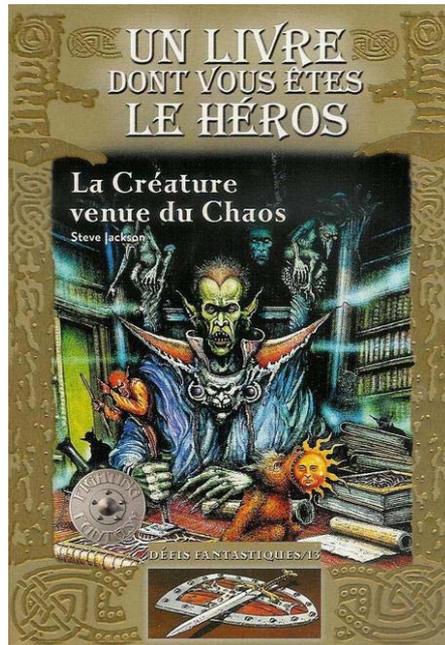
## Le saviez-vous ?

Le numéro 4 de la série *Golden Dragon* a été déplacé en sixième position dans la version française. Le 6 étant, dans la séquence originale, notre n°5. Les covers ont été reproduites ici selon l'ordre original. Il y a d'autres cas de figure semblables, par exemple, la série *Transformers* (rdv p. 14\*).

## Les héros aussi ont une âme !

On pourrait considérer que l'ignorance qui entoure le personnage principal permet de laisser au joueur la possibilité de s'imaginer en paladin vertueux ou en criminel sans foi ni loi, voire, soyons fous, de pouvoir agir en tant que tel ! Le problème, c'est que les héros, tous impersonnels qu'ils soient, sortent souvent du même moule, celui du bon aventurier qui ne pourra jamais se résoudre à occire ce fichu marchand véreux qui cherche à nous escroquer plutôt que de lui payer les pièces d'or qu'il réclame ! *Le Marais aux scorpions*, évoqué plus haut, propose bien de choisir entre trois alignements : bon, neutre, mauvais. Mais même en choisissant « mauvais », le lecteur doit subir les exaspérantes crises de remords de son personnage. Essai raté, donc. Et quand on nous propose réellement le choix entre jouer les saints ou trucidier tout ce qui bouge, comme dans *Le Sorcier de la Montagne de feu*, le héros est d'une fadeur à faire pâlir une endive. Et c'est logique, on ne peut décemment pas proposer à un personnage « bon » de se comporter en brute, et vice-versa, d'où la nécessaire absence de personnalité, totale, pour le coup.

Il existe cependant des exceptions qui s'extirpent de ce conformisme et tendent davantage vers un bord ou l'autre. Parmi les pionniers, Steve Jackson ne manque pas de cordes à son arc. Certains de ses livres méritent le détour, c'est notamment le cas de *La Créature venue du Chaos*, vingt-quatrième tome de la série *Défis Fantastiques*, où l'on incarne une sorte de monstre amnésique luttant contre son instinct bestial. C'est à la fois l'aventure la plus dense et, peut-être bien, la plus ardue de cette série. S'inscrivant dans le cycle dédié aux grands sorciers malfaisants de Titan (ce tome étant consacré à Zharradan Marr, ancien camarade de classe de Balthus et de Zagor), l'histoire met en scène, pour une fois, un être incertain en quête de son identité : « *Qui suis-je ? D'où viens-je, Pourquoi suis-je là ?* ». Telles sont les questions qu'il se pose. En proie à sa bestialité, cette créature, dont on ignore pratiquement tout jusqu'à son aspect, si ce n'est qu'il est terrifiant, doit réapprendre à exister : « *Incapable de résister à la tentation de découvrir ce qui est enfermé dans ce sac, vous vous accroupissez à côté et tâchez avec*



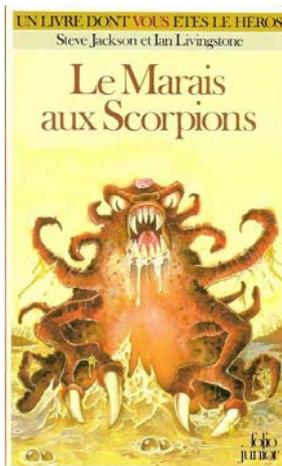
*vosre patte la forme qui se tortille sous la toile. Elle pousse des glapissements pitoyables, et ses vains efforts pour se libérer deviennent frénétiques. Soudain, l'odeur de la mystérieuse créature frappe vos narines. Cette odeur provoque en vous une réaction inattendue. Elle déclenche une furieuse envie de vous battre et, en même temps, elle vous fait saliver, car aux effluves caractéristiques de la créature se mêlent des relents non moins caractéristiques de nourriture. Le besoin de manger et la rage de tuer sont donc étroitement liés, et le résultat de cette association est une pulsion incontrôlable ! Vos griffes rétractiles jaillissent de leurs gaines et lacèrent furieusement*

*le sac. Les cordes qui le fermaient s'effilochent, cassent, et il en tombe une petite créature d'apparence humaine, meurtrie et sanguinolente. (29)* » Il s'agit d'un exemple très original où le personnage se découvre peu à peu, un travail un travail unique sur le profil psychologique du héros.

Mais on peut se contenter de donner au personnage central un certain relief grâce à un *background*, pour employer le jargon des rôlistes, qui désigne l'histoire (la trame de fond) d'un lieu ou d'un personnage. Le monde d'Orb, inventé par Mark Smith

et Jamie Thomson, et exploité à fond dans leur série *La Voix du Tigre*, est librement inspiré de l'univers médiéval japonais et permet toutes les poésies. De plus, le héros est doté d'un passé et a pour but une vengeance : « *C'est dans le monde d'Orb, perdu dans une mer si vaste que le peuple de Manmarch lui a donné le nom de Mer Infinie, que se trouve la mystérieuse Île des Songes Paisibles. De nombreuses années se sont écoulées depuis que vous avez vu, pour la première fois, ses rivages au sable d'or et ses rivières couleur d'émeraude. Vous n'étiez alors qu'un enfant accroché à la robe de la servante qui vous avait*

*mené jusque là, bravant l'immense étendue de la mer et venant d'un lointain pays que vous n'avez jamais revu depuis. (30)* » Il y a une différence notable entre les aventures qui mettent en scène un héros impersonnel, censé sauver le monde sur lequel plane une menace inattendue, et celles qui développent une histoire autour du personnage lui-même. Pour ceux qui privilégieraient le *background* du



héros, celles-ci se révèlent donc une meilleure lecture potentielle.

En d'autres termes, il est bien plus chaleureux et intéressant, surtout pour des lecteurs d'âge mûr, d'incarner un personnage travaillé. Parmi ceux-là, Jack Madrygal, le héros des *Métamorphoses*, n'est pas le plus connu, loin de là, mais n'en demeure pas moins l'un des plus intrigants. Nous ne savons pas grand-chose de lui, mais l'essentiel est décrit et nous permet de nous l'imaginer comme un très vieil homme d'une grande sagesse, bibliophile, savant occultiste et utopiste persévérant : « Pour vous, Jack Madrygal, tout commence dans la grande bibliothèque du château de vos ancêtres, le jour de votre quatre-vingt-dixième anniversaire. Depuis plus de trente ans, vous vivez seul et vous passez le plus clair de votre existence dans un laboratoire sinistre et poussiéreux, entouré d'alambics, de cornues, d'ouvrages savants et d'antiques grimoires, travaillant sans relâche à fabriquer des poudres et des potions dans le but, jamais atteint, de vous hisser au-dessus des forces humaines, de triompher du temps. Hélas, après des années d'échec, vous désespérez de jamais parvenir à vos fins, de percer les secrets de l'immortalité. (31) » Cette introduction à l'œuvre de Gildas Sagot, dont la première phrase est quelque peu proustienne, plonge le lecteur au cœur d'un homme, avant de le plonger au cœur de l'action. Ce même Gildas Sagot est également auteur de l'excellente série *Défis et Sortilèges*, l'une des trop rares séries à proposer au lecteur de donner SA personnalité au personnage incarné. À plusieurs reprises en effet, les livres nous proposent des paragraphes différents selon que l'on choisit d'agir de façon bonne, prudente, rusée, ou colérique, la même scène étant alors décrite différemment. Les choix du lecteur dessinent au fur et à mesure les contours d'une personnalité qui peut complètement

faire basculer l'aventure à certains moments clés. Outre cela, les tomes 5 à 8 proposaient d'incarner tour à tour quatre héros du monde de Dorgan. Leur histoire est liée à celle des héros que vous avez pu incarner séparément dans les 4 premiers livres de la série, qui passent donc au rang de personnage historique pour agrémenter la toile de fond : « Vous êtes Valkyr le paladin. Septième enfant d'une famille sans fortune d'un village proche de la Cité des Mille Visages, votre aptitude au maniement des armes et votre vaillance vous valent d'être remarqué par Jerug, maître d'arme de la garde de sire Péreim, le premier chevalier de l'Empire du Ponant. (32) », sire Péreim étant le héros incarné

dans le premier livre de la série. Voyez cette richesse possible grâce à laquelle le joueur explore un univers à travers le temps et l'espace en y incarnant des personnages différents. Il est vrai cependant que toute entreprise du genre de celle de *Défis et Sortilèges* se heurte immédiatement à un problème de taille dû au support même du livre : le nombre forcément restreint de pages et la limitation du nombre de paragraphes... Mais quand on voit la taille de *La Couronne*

*des Rois* (pas moins de 800 sections), on peut toujours se prendre à rêver...

Pour conclure, on le voit bien : si le « système *Défis fantastiques* » (le vous impersonnel) semble souvent être le choix par défaut, d'autres tentatives existent, explorant d'autres voies dans la narration. Du reste, gardons à l'esprit que cet aspect n'est au final qu'un élément parmi d'autres et que, s'il est important, il n'est certes pas le seul ingrédient qui contribue à faire un bon LDVELH.

≈ Jehan &  
≈ Paragraphe 14

### Le Saviez-vous ?

La série *Métamorphoses*, du français Gildas Sagot, était initialement prévue en quatre tomes. Chacun devait explorer une mythologie particulière. Hélas, les deux tomes en gestation n'ont jamais pu être publiés, car la confiance qu'avait Gallimard en les *Livres dont vous êtes le héros* n'était plus, au début des années 90, ce qu'elle avait pu être lors de l'âge d'or (années 80). L'auteur a d'ailleurs récupéré les droits de ses écrits qui, je le cite, « ne seront plus réimprimés ».

Source : Interview par Uldix, en ligne sur *La Bibliothèque des Aventuriers*.

## Considérations finales

Après avoir considéré que l'interactivité n'allait pas à l'encontre du sens de la littérature, ayant soupesé la définition que lui donnait le dictionnaire, et après avoir critiqué l'usage abusif du terme *paralittérature*, nous avons convenu de l'appartenance des livres-jeu à ladite littérature. Une littérature toutefois adressée à un public d'adolescents, avec ses qualités et ses défauts, notamment la commercialité. Mais nous nous sommes affairés ensuite à démontrer que le livre-jeu possédait, selon les auteurs (et les traducteurs), de différents atouts au niveau de l'écrit. Principalement parce qu'en voulant impliquer activement le lecteur dans un rôle imaginaire, au-delà de la simple identification passive, le récit se devait d'être le plus prenant possible. Le livre-jeu partage donc les qualités de la littérature fantastique.

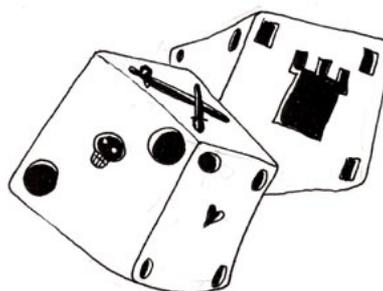
Nous avons ensuite analysé les différentes composantes qui permettent de juger de la qualité littéraire d'un livre-jeu, et non de sa qualité ludique, bien que celle-ci complémente souvent la première. Retenons principalement que l'introduction, les descriptions des personnages, des lieux et des sensations que doit percevoir le lecteur-joueur au même titre que son personnage, la profondeur du héros incarné et, enfin, l'usage d'un vocabulaire varié, voire soutenu, sont autant d'éléments cruciaux qui participent à la qualité littéraire d'un récit interactif. Ceux qui ont pour dessein d'en rédiger doivent s'en souvenir ! L'art de composer un livre-jeu réside essentiellement dans la manière de combiner un texte agréable avec un jeu cohérent. Il s'agit d'une entreprise délicate et elle résulte souvent d'un passionné désireux de donner aussi à son travail une finalité esthétique.

Depuis les années 70 le marché du livre-jeu a pris son essor, pour atteindre son apogée (en termes de jeu et de récit) dans les années 80 – dont la sous-collection de Folio Junior que nous connaissons bien, *Un Livre dont Vous Êtes le Héros*, a été pour nous le reflet – et finalement connaître le déclin au début des années 90. Pourtant, en France comme en Grande-Bretagne, les auteurs n'ont pas eu fini de proposer de nouvelles aventures. Et aujourd'hui, de fraîches séries voient encore le jour au royaume de Shakespeare, alors que le pays de Voltaire s'est bornée à vivre sur les succès financiers d'antan, dans

la discrétion la plus frustrante jusqu'à l'annonce récente des publications françaises d'ouvrages inédits de Keith Martin et Ian Livingstone (rendez-vous aux News, p. 4). Aux armes, citoyens ! Après avoir obtenu ses lettres de noblesse, la littérature interactive ne doit pas sombrer dans la désuétude. Trop d'auteurs sont déjà tombés dans l'oubli, trop d'œuvres sont parties rejoindre le néant impénétrable des ruptures de stock ! Après tout, plusieurs grands auteurs ont vu leurs chefs-d'œuvre devenir obscurément inconnus, et certains illustres noms de la littérature classique sonnent aujourd'hui comme un vocabulaire marsien. C'est la loi de la jungle, me direz-vous, les meilleurs restent, les moins meilleurs doivent cesser de se refléter dans le miroir de la pérennité. Et bien, nous divergeons sur ce point, si tel est le fond de votre pensée ! La littérature, selon moi, se doit d'être revalorisée sous toutes ses formes, et à tous les niveaux, sans exception.

Écrire un livre-jeu représente un véritable défi impliquant les contraintes de la littérature et celle du jeu (nous saluons ici tous les auteurs de livres amateurs qui fournissent un travail courageux de rédaction novatrice en matière de littérature interactive). Son principe peut s'étendre du simple plaisir à l'outil pédagogique de premier ordre. En plus d'être littéraire, le livre-jeu est potentiellement culturel (nous reviendrons d'ailleurs ultérieurement sur les vertus historiennes des livres-jeux, ainsi que sur leur utilité pédagogique) et est capable, en plus de donner aux enfants le goût de la lecture, de sensibiliser les jeunes à divers domaines culturels comme l'histoire ou la mythologie. Ne perdez jamais de vue, surtout si vous êtes des parents attentifs, que la lecture d'un livre-jeu, loin d'être une activité passive, régressive ou dévalorisante, nécessite un minimum de qualités telles que l'esprit pratique, l'astuce, l'honnêteté, ou encore la patience et la persévérance, et qu'elle développe la fertilité de l'imagination. Alors pourquoi rejeter une littérature ludique, culturelle, éducative et méritoire ?

≈ Jehan &  
≈ Paragraphe 14



## Références bibliographiques

- (1) J. H. BRENNAN, *Le Château des Ténèbres*, traduit de l'anglais par Henri Robillot, Gallimard, 1985, p. 9.
- (2) James CAMPBELL, *Le Carillon de la Mort*, traduit de l'anglais par Camille Fabien, Gallimard, 1987, §1.
- (3) J. H. BRENNAN, *La Horde des Démons*, traduit de l'anglais par Noël Chassériau, Gallimard, 1985, §100.
- (4) Ian LIVINGSTONE, *Retour à la Montagne de Feu*, traduit de l'anglais par Yannick Surcouf, Gallimard, 1993, §73.
- (5) Ian PAGE, *Le Sorcier Majdar*, traduit de l'anglais par Mona de Pracontal, Gallimard, 1986, §69.
- (6) Ian LIVINGSTONE, *La Crypte du Sorcier*, traduit de l'anglais par Noël Chassériau, Gallimard, 1987, §58.
- (7) Ian LIVINGSTONE, *op. cit.*, §317.
- (8) Steve JACKSON, *La Créature venue du Chaos*, traduit de l'anglais par Noël Chassériau, Gallimard, 1989, p. 19.
- (9) Mark SMITH, *L'Étoile de la Destinée*, traduit de l'anglais par Yannick Surcouf, Gallimard, 1993, §49.
- (10) James M. WARD, *Conan l'Intrépide*, traduit de l'américain par Laurence Marciales, Solar, 1985, p. 96.
- (11) Ian LIVINGSTONE, *La Légende de Zagor*, traduit de l'anglais par Pascale Houssin, Gallimard, 1994, §95.
- (12) Doug HEADLINE et Stéphanie SALVETTI, *La Naissance du Mal*, Livre de Poche, 1987, §1.
- (13) Idem.
- (14) J. H. BRENNAN, *Les Cryptes de la Terreur*, traduit de l'anglais par Catherine Chaine, Gallimard, 1985, §100.
- (15) Terry PHILLIPS, *L'Épreuve de la Tour Noire*, traduit de l'américain par Philippe Rouard, Solar, 1985, §85.
- (16) James CAMPBELL, *op. cit.*, p. 9.
- (17) Steve JACKSON, *Le Manoir de l'Enfer*, traduit de l'anglais par Michel Zénon, Gallimard, 1985, p. 22.
- (18) Ian et Clive BAILEY, *L'Horreur dans la Vallée*, traduit de l'anglais par Pascale Jusforgue et Alain Vaultont, Gallimard, 1985, §1.
- (19) Pierre ROSENTHAL, *Perceval le Gallois*, Presses Pocket, 1987, p. 25.
- (20) Mark SMITH et Jamie THOMSON, *Le Grand Maître d'Irsmun*, traduit de l'anglais par Arnaud Dupin de Beyssat, Gallimard, 1987, §331.
- (21) Bruno GIRAUDON, *Périm le Chevalier*, Gallimard, 1988, §136.
- (22) Ian LIVINGSTONE, *Retour à la Montagne de Feu*, traduit de l'anglais par Yannick Surcouf, Gallimard, 1993, §335.
- (23) Ian LIVINGSTONE, *La Forêt de la Malédiction*, traduit de l'anglais par Camille Fabien, Gallimard, 1984, §261.
- (24) Edward PACKARD, *La grotte hors du temps*, traduit de l'anglais par Odile Ricklin, éditions du Pélican, 1981, p. 2.
- (25) J. H. BRENNAN, *Frankenstein le maudit*, traduit de l'anglais par Henri Robillot, Gallimard, 1987, p. 21.
- (26) J.H. BRENNAN, *Les Maîtres du Mal*, traduit de l'anglais par Noël Chassériau, Gallimard, 1986, §1.
- (27) Dave MORRIS, *Le Tombeau du Vampire*, traduit de l'anglais par Patrick Floersheim, Gallimard, 1985, p. 5.
- (28) Joe DEVER, *Les Prisonniers du Temps*, traduit de l'anglais par Nicolas Grenier, Gallimard, 1985, § ?
- (29) Steve JACKSON, *La Créature venue du Chaos*, traduit de l'anglais par Noël Chassériau, Gallimard, 1989, §186.
- (30) Mark SMITH et Jamie THOMSON, *La Vengeance du Ninja*, traduit de l'anglais par C. Degolf, Gallimard, 1987, p. 9.
- (31) Gildas SAGOT, *L'Homme aux Cent Visages*, Gallimard, 1993, p. 11.
- (32) Gildas SAGOT, *Les Héritiers de Dorgan*, Gallimard, 1991, p. 169.







<http://draco-venturus.fr>



## Draco Venturus

Impossible pour moi de ne pas saluer le travail de titan (c'est le cas de le dire) effectué par Le Grimoire, avec ce tout nouveau webzine. Son secteur : les livres-jeux, ses thèmes centraux : *Loup Solitaire* et les *Défis Fantastiques*. Ce premier numéro présente la genèse des univers respectifs de Titan et du Magnamund. À noter, les illustrations de Gary Chalk et Titan sous forme de map. Il consacre 45 pages (trop selon moi) à des aides de jeux pour *Loup Solitaire* OGL. Retrouvez le décor de « Port Bax », cartes à l'appui, avec pléthore de PNJ et d'agrément divers, et faites vivre l'aventure à vos joueurs débutants grâce au scénario « Un mariage et trop d'enterrements ». Testez aussi le Vaurien, une classe dérivée du Roublard. Enfin, le joyau de ce numéro, si vous voulez mon avis, consiste en 9 pages de news étonnantes. Et si je dis ça, c'est parce que je n'ai pas encore eu l'occasion de jouer à *Neige d'Automne*, une aventure de Oiseau dans le monde de Loup

Solitaire, qui, j'en suis sûr, doit être un vrai bijou ! Dans l'ensemble, ce webzine, qui rappelle des souvenirs, m'a semblé excellent. Petite déception pour l'article « Paléontologie du jeu de rôle » qui, contrairement à ce que j'aurais cru, parle de... paléontologie ! Mais grand plaisir de lire ces lignes d'un rêveur qui partage au moins deux de mes amours : les livres dont vous êtes le héros et les vieux os ! Conclusion : indispensable à tout fan des univers précités, surtout les rôlistes, mais aussi à tout qui souhaite se tenir au courant de riches nouvelles en matière de livres-jeux.

## Di6dent

*Di6dent* est un webzine consacré aux jeux de rôles. Un de plus, me direz-vous ? Mais il est vrai qu'après la déconfiture des quelques mags sortis sur le sujet mi-2000, le chaos du *Jeu de rôle magazine* et les aléas de *Dragon Rouge*, les périodiques qui tiennent la route commençaient à se faire rares. Mais *Di6dent*, sorti peu après le nouveau *Casus Belli*, aborde enfin le jdr sous un angle nouveau ! Avec quelques maladresses, certes, mais ce n'est pas un numéro test pour rien. Le numéro 1 annoncé pour la rentrée allèche déjà quant au thème tout à fait passionnant : les femmes et le jdr ! Écho fortuit à *La Feuille d'Aventure* n°7 qui parlera... des femmes dans les livres-jeux... Si, si, je vous assure ! Mais revenons à nos moutons. « Le JDR, enfant maudit de la presse ? » est un thème délicat qui vous entraîne dans



<http://di6dent.fr>

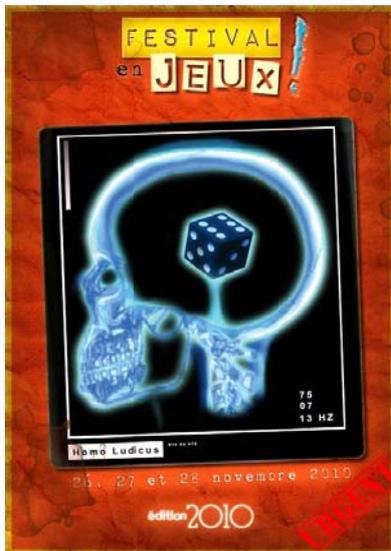


l'histoire profonde des magazines prédécesseurs et actuels. Dossier assez succinct, malgré tout. Avec ça, les traditionnelles critiques, chroniques et aides de jeux diverses et variées, sans oublier le « match », qui compare deux jdr là où on s'y attend le moins ! Bon point (selon mon humble avis) : les scénarios n'envahissent pas la maquette... Mais quelle maquette ! Pas moins de 100 pages rien que sur cette noble et inépuisable passion. J'ai réellement apprécié : le regard neuf sur le jdr et la façon de l'aborder dans un périodique. J'ai regretté : le manque de conclusions sérieuses et de pertinence dans les articles de fond. Cela dit, j'attends la suite avec impatience !

## Casus Belli

Question paléontologie, vous ne manquerez pas d'être servis avec la résurrection surprenante de ce dinosaure de la presse rôliste. Mort une première fois en 1999, de retour dès 2000 avant de péricliter « pour de bon » en 2006, voici revenu de l'enfer la troisième version de ce héraut du jeu de rôle.

Plus puissant que la plus puissante attaque du chevalier Phénix ! Sauf que ce n'est pas une illusion... Le premier numéro (août) eut d'ailleurs pour thème « la résurrection ». Très en dessous de mes espérances, je dois l'avouer. Dossier plus que pauvre, partial quant aux jdr en exemples. Globalement : mauvais. Heureusement, je ne me suis pas arrêté là. J'ai donc acheté le n°2... et j'ai adoré ! Le dossier, cette fois plutôt intrigant, s'attaquaient aux « bêtes intérieures ». Entendez par là, les personnages incarnés dont les joueurs doivent gérer plusieurs facettes, parfois antagonistes. Vous apprendrez que ces sombres facettes, ces doubles, ne sont pas toujours ceux qu'on imagine via les clichés. Enfin, salivant à l'approche du n°4 (en retard), il me reste à vous présenter le dernier opus en date, « Polars et séries noires ». Fidèle aux attentes des nombreux lecteurs, il témoigne d'un progrès constant et rapide quant à la qualité du contenu, mais aussi de la mise en page. Dans l'ensemble de la collection : les news sont honnêtes (sujet épineux dans monde rôliste), les conseils aux praticiens de fort bon aloi, les aides de jeu n'envahissent pas le contenu et les dossiers sont de plus en plus intéressants !



## La Fantastique Convention

Depuis sa première édition en 2005, cette convention belge annuelle ne cesse de nous surprendre. Initiée dans la périphérie bruxelloise, elle a baroudé sur le territoire wallon, à Court-Saint-Étienne cette année au sein du Festival en Jeux, à Mons en 2011, dans le cadre du désormais célèbre Trolls & Légendes. Le programme se voulait ambitieux : jeux de sociétés, ludothèques, ludobus, jeux de rôle, dédicaces, activités pour enfants et pour adultes, sous la forme de conférences. L'ambiance était tout à fait conviviale, les rencontres avec les acteurs du monde du jeu tout simplement enrichissantes. Pour exemple, j'y ai croisé Arnaud Cuidet, auteur du jdr *Metal Adventures* auquel je mène depuis 1 an au Fumble Asylum, mon club de jdr. Arnaud a donc maîtrisé un one shot d'initiation, ce qui nous a permis d'élucider quelques points de règles. De plus, j'ai pu y

jouer avec mes compagnons du club, quittant la position de MJ. « À l'abordage, que diable ! » Comme autre découverte importante : le premier jeu de rôle BELGE... du moins, à ma connaissance. Il s'intitule *Liberum Arbitrium* et vous plonge, sur fond d'uchronie, dans les enquêtes sombres et ésotériques qui parsèment l'Europe du futur. À cette époque, le folklore véhicule l'histoire de la Guerre Éternelle, où le monde serait pris entre le Ciel et l'Enfer... Si toutefois cela n'était pas qu'une légende, VOUS devriez choisir votre camp ! D'aucuns me diront « un sentiment de déjà vu ». Je pense à *INS/MV*, *Cthulhu*, *Nobilis*, *Scion*, etc. Mais peut-être n'est-ce qu'une impression. Je ne l'ai pas encore playtesté (puisque je l'ai acquis, évidemment) mais préparez-vous à en retrouver une critique détaillée, ici-même, au gré de mes coups de cœur.



## Chronologie 1988

L'année 1988 vit la fin de beaucoup de séries et de cycles de livres. Cela pourrait laisser croire en un début de déclin, mais plusieurs naissances, surtout dans le monde francophone, démentiront de telles conclusions.

Commençons donc cette chronique par une série, jusqu'alors non abordée dans cette rubrique, qui voit alors sortir les quatre derniers tomes des vingt qui la composent : la série des *Livres à Remonter le Temps* de la collection *Histoire à Jouer*, qui pour l'occasion change d'éditeur. Cette série nous faisait revivre des moments clef de l'histoire de l'homme. Ses trois derniers tomes, aux titres évocateurs, donnent une idée de la diversité des époques exploitées : *la Révolte de Spartacus* en Antiquité romaine, *Aventure en Terre Sainte* lors des Croisades, et *la Guerre des Tribus* pour la Gaule prélatine. C'est aussi une autre série à vocation historique qui se termine avec *les Vaisseaux de Feu*, opposant les Espagnols et les Anglais dans une bataille navale au XVI<sup>ème</sup> siècle, tout en vous laissant choisir votre camp.

Dans le contexte plus commun du fantastique, plus qu'une fin de série, c'est la fin des Temps qu'évoquent les deux derniers tomes de l'excellente série *l'Épée de Légende*, *l'Impossible Mission* et *les Murailles de Spyte*. L'an Mil et le Jugement Dernier arrivent, mais vous devrez auparavant retrouver la mythique épée et vous occuper une bonne fois pour toute des Archimages mais aussi de votre rival Icon Ungody.

Fin de cycle, mais pas fin de carrière pour *Loup Solitaire* qui devra avant de prendre de longues vacances, finir le second cycle de ses aventures avec *le Crépuscule des Maîtres*. La série *Sherlock Holmes* se voit enrichie de cinq nouveaux tomes qui ici encore seront les derniers.

Néanmoins certaines séries survivront à l'année 1988, comme les *Messagers du Temps*, avec *l'Homme au Cheval de Brume*, et bien entendu les fameux *Défis Fantastiques* avec pas moins de sept nouvelles aventures : *les Gouffres de la Cruauté*, *l'Empire des Hommes*

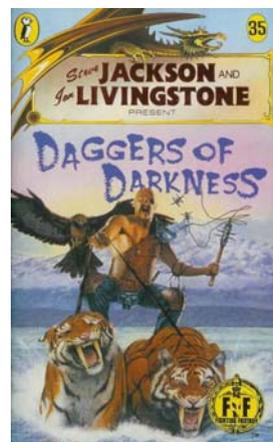
*Lézards*, *les Esclaves de l'Eternité*, *le Justicier de l'Univers*, *le Voleur d'Âmes*, *l'Elu des Six Clans* et *les Sombres Cohortes*.

Autre point positif, 88 est l'année des nouveautés, surtout pour le monde francophone, qui avait jusqu'à maintenant comme référence *la Saga du Prêtre Jean* et *les Messagers du Temps*. En effet, Gallimard édite une série inédite de Gildas Sagot : la série *Défis et Sortilèges*. Quatre tomes (tous la même année) permettant à quatre joueurs de découvrir, via quatre personnages différents, l'univers de Dorgan. Version solo ou en mode multijoueur (§ communs à lire tout haut et personnels à lire en secret), le concept est novateur, la qualité du style et des illustrations seront des atouts de taille pour cette série.

Notons aussi la naissance de l'univers de *Xhoromag*, avec le premier tome (aujourd'hui enfin publié, aux éditions Ada) des nombreux autres que connaîtra cet univers.

Enfin, terminons sur une catégorie de la littérature ludique qui hélas ne connaîtra pas la même longévité : les bandes dessinées interactives, avec comme ambassadeur Asterix en personne (série de quatre tomes). Notons pour conclure la sortie chez Delcourt de la deuxième et dernière bande dessinée de la collection *Vous êtes Adam Drake : la Citadelle Pourpre*, écrite par un duo connu : Doug Headline et Stéphane Salvetti (*La Naissance du Mal*).

☞ Sallazar



### Histoire du zine

La Chronologie était au départ prise en charge par Wag. Il y eut d'ailleurs une confusion alors que j'écrivais l'article sur l'histoire des livres-jeux. Wag pensait écrire cet article, et lorsque le mien fut présenté, il n'était pas très content. Pour lui, c'était comme s'il avait bossé pour rien. Or, il avait abordé un tout autre point de vue que moi, en décortiquant l'histoire année par année, à partir de 1982 (sortie du premier gamebook classique). Alors que je m'étais efforcé de dresser un panorama global depuis les années 60. Je trouvais nos articles complémentaires. Nous avons donc décidé de garder les deux et de publier sa chronologie morceau par morceau, pour maintenir le lecteur en haleine. Malheureusement, du jour au lendemain, Wag n'a plus donné signe de vie et Sallazar s'est proposé pour la relève. Il n'aura écrit toutefois que l'année 1988. La palpitante Chronologie prendrait donc fin ici ?

☞ Paragraphe 14

# Confessions



I

Eh bien ! Il y en a des choses à raconter, depuis la dernière fois qu'on s'est vu !

Pour commencer, je tiens à remercier tous les anciens lecteurs du zine, qu'ils nous aient encouragé via leur e-mail ou non. À en croire les compteurs de téléchargements (rendez-vous p. III), *La Feuille d'Aventure* a tout de même vécu sa petite heure de gloire ! N'en déplaise au pessimiste (il se reconnaîtra) qui me disait toujours : « mais non, ce sont les mêmes internautes qui cliquent plein de fois ! » Je reste persuadé que pas mal de monde consultait notre zine. Nous n'avons eu hélas que peu de retours, mais ces derniers valaient la peine ! D'où la rubrique *Courrier des lecteurs*, qui suivra.

Ha ! Le premier zine. Que de souvenirs... *Rendez-vous au 1* n'existait pas encore. Nous fréquentions le forum du site *Gamebook* (conçu par Lord von Hermann), en guerre froide symbolique avec l'actuel forum de *La Bibliothèque des Aventuriers* (alors mené par LS Landar). Deux sites pivots de notre histoire ! Naturellement, à peu de chose près, nous étions tous membres chez l'un et l'autre et initiions des discussions intéressantes de part et d'autre.

Début 2005, un soir d'hiver où nous clavardions sur le tchat de LS Landar, un dénommé lolo, dont je tuerai l'identité, euh, tairai, pardon... lança innocemment : « et si on faisait un fanzine ? » QUELLE BONNE IDÉE ! On a plein de bonnes idées, d'ailleurs ! Mais qui va-t-on désigner comme rédacteur en chef ? Votre serviteur, Paragraphe 14, bien entendu...

La totalité des zines, si j'ai bonne mémoire, sont parus à l'époque du forum *Gamebook*. Après la parution du n°5, nous avons migré sur un nouveau forum autonome : *Rendez-vous au 1*.

La toute première maquette (mise en ligne le 7 avril 2005 sur *Xhoromag*) était assez maladroite et austère, je pense. Mais les articles se lisaient, c'était le principal. Le dynamisme des contributeurs volontaires était épatant ! Nous avons dû d'ailleurs choisir certains articles au détriment d'autres, dans le but de maintenir une cohérence, une thématique, et un nombre de pages pas trop assommant (hors AVH, le zine comptait alors 46 pages). Il faut dire que tout le monde voulait contribuer d'une manière ou d'une autre. C'était assez anarchique. Et je m'y suis sans doute mal pris pour amener l'ordre.

Cela dit, ce numéro princeps avait été accueilli par la communauté du forum *Gamebook* et quelques autres de manière très encourageante. « Je l'ai imprimé à mon bureau et je l'ai fait relié ensuite ! » Un témoignage parmi d'autres, mais qui m'avait fait très plaisir !

## Quid du Portail ?

Le mardi 16 août 2005, j'inaugurais ce site ayant deux objectifs : la mise en ligne du fanzine, pour en télécharger *Xhoromag* (qui l'accueillit entre le 25 février et le 16 août 2005), et le recensement de tous les sites de la toile traitant des livres-jeux. Là encore, la chose fut accueillie de façon mitigée. Les uns appréciaient beaucoup l'idée, principalement les webmasters des sites référencés, en particulier Jevoutout de *Planète Idvelh* et Baltus de *La Bibliothèque des Aventuriers*. Je les en remercie **chaleureusement**. Les autres trouvaient cela inutile, sous prétexte d'avoir déjà l'ensemble des sites dans leurs favoris. J'avais aussi rédigé une petite AVH promotionnelle de 16\$ afin de présenter notre petite communauté, nos sites, nos AVH et notre fanzine. Quelqu'un m'avait dit à ce propos, je résume, que si je prétendais rendre service à tous, il aurait fallu que je le fasse bien. Vous comprendrez que j'ai fini par en avoir marre de me donner du mal pour, au final, me faire pratiquement insulter. Printemps 2007, je cessais toute activité concernant le Portail, à l'exception de sa mise en ligne.

## Ma dernière contribution

Le projet « Les Mondes de l'Aleph 2 » fut initié mi-2008 par Aragorn et moi. Malgré que le fanzine ne fût plus qu'un vieux souvenir, je n'étais pas contre une nouvelle contribution d'un autre ordre. Je m'étais dit que je rattraperai ainsi mon désinvestissement du projet « Marais au scorpion 2 ». Les idées n'ont pas tardé à fourmiller dans ma tête, je m'étais documenté sur les ouvrages du même auteur, ayant repéré des constantes que j'aurais voulu exploiter. Ainsi, j'avais situé le décor postapocalyptique du premier monde dans les ruines de la Forteresse du Cauchemar, pensant réjouir les fans. Grave erreur. Que dis-je ? Hérésie ! Mon idée fut accueillie par la plupart comme une tentative odieuse d'écrire je ne sais quelle *Forteresse du Cauchemar 2* et de m'inspirer de surcroît d'un des pires ldelvelh qu'ait connu les *Défis Fantastiques* ! Comme si *Les Mondes de l'Aleph* était l'un des meilleurs...

Vous comprendrez, une fois de plus, combien il m'a été difficile de poursuivre le projet dans ces conditions. J'ai toutefois rédigé la moitié de mon premier monde. Aragorn en aura certes fait bon usage. Après ça, j'ai perdu le goût à la communauté. Ajoutez à cela divers aléas sentimentaux, une remise en question pas évidente, un mémoire à rendre, un cruel manque de temps et de présence d'esprit ; en bref, je n'étais plus du tout « dedans ». J'ai donc préféré m'éclipser.

Cette année-là, nous avons accueilli dans nos rangs un infographiste professionnel qui, enthousiaste, s'était proposé pour réaliser une « vraie maquette » du numéro en cours. Je n'ai que deux mots à dire sur ce collaborateur : lent et crâneur ! Non seulement il travaillait à son rythme, mais en plus il remettait en question tout ce que je préconisais quant à la mise en page. En plus, cette année-là, mon vieux pc était en train de me lâcher. Plus de connexion, donc...

Heureusement, Meneldur a pris les rennes et le zine est sorti l'été 2006, alors que j'étais totalement absent. Malgré tout, j'avais confié le plan du zine au maquettiste... Résultat : une maquette surchargée de fonds baroques, très jolies par certains aspects, mais horrible par d'autres : je citerai pour exemple les traditionnelles illustrations pixellisées agrandies sans raison valables juste pour meubler l'espace (aberration récurrente des mises en page modernes). J'ajoute à cela : texte mal ajusté, copyright des illustrations absents, et j'en passe. P14, éternel insatisfait...

Automne 2005, un forumien prétend que le fanzine se porterait mieux, voire même se publierait en version papier, à condition qu'on l'élague et qu'on le formate en A5. Je lui accorde ma confiance, sans vraiment concerter l'équipe. Grande erreur. Cependant, cet épisode aura causé la division du premier zine en plusieurs numéros, avec un maximum de 30 pages (hors AVH). En effet, les numéros 1, 2 et 4 de *La Feuille d'Aventure* contiennent en majeure partie des articles ayant figuré dans le premier volume originel (à l'époque téléchargeable sur *Xhoromag*) dont le thème était, très globalement, le début des livres-jeux. Quant aux numéros 3 et 5, ils traitent d'un thème déjà annoncé pour l'hypothétique n°2 de la version originelle. Naturellement, la version A5 papier n'a jamais abouti, mais la suite de notre travail restera calquée sur le modèle des 30 pages.

Il était donc prévu de longue date que nous sortions un numéro, et même plusieurs, sur *Loup Solitaire*. Mais s'il y avait bien une série que je maîtrisais mal, c'était celle-là ! J'ai donc fait entièrement confiance à l'équipe et me suis contenté d'un rôle de coordinateur et de maquettiste. N'écrivant aucun article. Malgré cela, je fus très satisfait du numéro 3. À défaut d'avoir écrit, je m'étais focalisé sur la mise en page. Et les articles rédigés étaient d'une réelle qualité !

Ainsi, Paragraphe 14 avait à tenir un rôle de plus en plus en retrait. Il essayait toutefois de maintenir une certaine rigueur, de motiver les troupes. Peut-être le fit-il assez mal ? Il finissait en tous cas par décider sans vraiment participer. De plus, les stigmates de la division originelle étaient toujours visibles, les vieux articles n'étaient pas encore totalement répartis. Le quatrième zine lui demanda donc une contribution minimale. Et pour couronner le tout, le numéro 5 fut de nouveau consacré à *Loup Solitaire* ! Vraiment pas de chance...

C'est à partir de notre migration sur *Rendez-vous au 1* (suite aux plantages successifs de *Gamebook*) que les choses se sont dégradées de plus en plus. À mon retour, j'avais tenu à donner un nouveau souffle au zine, à débarquer avec une thématique inédite, érudite ! Dont j'avais déjà soufflé mot dans les précédents numéros, à savoir ce fameux débat sur la littérature interactive. Thème suggéré dès mon article biographique sur Raymond Queneau, c'est-à-dire depuis le fanzine princeps (partie réapparue dans le n°4). J'avais pour ambition de théoriser notre passion, pensant que c'était l'une des meilleures choses que je puisse nous offrir. Je voulais lui faire acquérir ses lettres de noblesses. La chose fut accueillie dubitativement... et seuls les plus fidèles m'ont suivi.

Holà ! Cher lecteur, mettez-vous un instant à ma place : vous n'avez plus joué à un ldvelh depuis votre adolescence, vous êtes censé gérer un zine dont les contributeurs s'y connaissent plus que vous dans tout ! Du moins en ce qui concerne les ldvelh. *Loup Solitaire* et les *Défis Fantastique* ne sont pas vos séries préférées (infamie) et vous désirez que le sujet du numéro 6 soit non seulement pertinent, mais surtout passionnant pour vous-même. Alors, vous vous placez sur votre terrain : la théorie, l'analyse littéraire. Cela paraîtra sans doute inutile et pédant, mais au moins, vous aurez écrit des pages et des pages sans vous ennuyer ! En pensant que peut-être quelques âmes perdues trouveront cela intéressant.

De surcroît, l'année est propice : 2006. Un tout nouveau ldv vient de sortir : *Emma, votre vie est liée à la sienne*, chez un grand éditeur (Michel Laffon). L'occasion rêvée d'introduire le thème de la littérature interactive au goût du jour, en étant à la fois rétro et actuel. Inespéré ! Alors vous vous agitez, vous avancez, vous entamez même le fanzine 7. Vous diversifiez votre approche : il faut de l'interactivité ! Alors vous vous lancez dans les interviews d'auteurs. Et cela vous plaît ! Les échanges sont instructifs et inédits. Gratifiants. Courant 2006, zines et particuliers vous félicitent pour notre travail (rendez-vous au Courrier des lecteurs), février 2007, on vous invite même à tenir un stand à la Paris Anime and Game Show ! Malgré tout, vous constatez que votre dynamisme, votre ambition, contraste avec l'équipe... Elle fane... Elle se relâche lorsque l'aventure devient vraiment intéressante ! Elle est de plus en plus impossible à motiver... Que s'est-il passé ? Qu'avez-vous fait de mal ? De trop ou de trop peu ? Rendez-vous au **confessionnal**, si vous pensez connaître la réponse.

#### Téléchargements de *La Feuille d'Aventure*

4 août 2008 \*

Fanzine 1 : 2167

Fanzine 2 : 1077

Fanzine 3 : 1136

Fanzine 4 : 881

Fanzine 5 : 963

24 juin 2010

2736 : Fanzine 1

1389 : Fanzine 2

1531 : Fanzine 3

1165 : Fanzine 4

1300 : Fanzine 5

\* Le 07 septembre 2006, les fanzines affichaient respectivement : 666, 412, 426 et 100 clics.

## Note sur les AVH

Pour terminer sur une note positive, je vous toucherai encore un mot sur les AVH. À l'époque du zine, le mouvement des AVH était en plein essor. Au début, en dehors de *Xhoromag*, on ne recensait qu'une douzaine d'écrits amateurs. Depuis *Interlude sylvain*, qui agrémenta le premier zine et remporta le Yaztromo d'or 2005, de nombreux membres se sont mis à en écrire. Depuis lors, une dizaine d'AVH, originales ou traduites, concourent chaque année au Yaztromo. J'ignore si le zine y est pour quelque chose, mais la corrélation mérite d'être soulignée. La recette fanzine + AVH fait d'ailleurs toujours ses preuves, à en croire le tout nouveau *Draco Venturus* ! Quoi qu'il en soit, tout le mérite de la promotion des AVH en revient à notre saint Martin et son site *Xhoromag* !

∞ Paragraphe 14



## Crédits pour les couvertures

### Couvertures de livres-jeux

- p. 6 : Jonathan GREEN, *Howl of the Werewolf*, Wizard Books (FF#29) 2007 ; Couv. **Martin McKenna**. ◇ Jonathan GREEN, *Bloodbones*, Wizard Books (FF#61) 2006 ; Couv. **Martin McKenna**. ◇ Jonathan GREEN, *Curse of the Mummy*, Wizard Books (FF#59) 1995 ; Couv. **Martin McKenna**. ◇ Jonathan GREEN, *Spellbraker*, Wizard Books (FF#28) 2007 ; Couv. **Martin McKenna**. ◇ Ian LIVINGSTONE, *Eye of the Dragon* Wizard Books (FF#60) 2005 ; Couv. **Martin McKenna**. ◇ [Trad. C. Degolf] *L'Œil d'Émeraude*, Folio Junior (DF#18) 2006.
- p. 7 : Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *La Forêt Noire*, Ada (AvJ#1) 2007 ; Couv. préliminaire **Dominique Labbé** (?).
- p. 8 : Doug HEADLINE & Stéphane SALVETTI, *La Citadelle Pourpre*, Delcourt (VAK#2) 1988 ; Couv. et ill. **Jacques Terpent**. ◇ CAILLETEAU, *La Sphère du Nécromant*, Delcourt (VAK#1) 1987 ; Couv. et ill. **Éric Larnoy**.
- p. 12 : Steve JACKSON & Ian LIVINGSTONE, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, Folio Junior (DF#1) éd. sp. 1990 ; Couv. **Peter Jones**. ◇ Gildas SAGOT, *Le Sanctuaire des Horlas*, Folio Junior (D&S#6) 1991 ; Couv. **Donald Grant**. ◇ John BUTTERFIELD, David HONIGMANN et Philip PARKER, *Le Labyrinthe du Roi Minos*, Folio Junior (CC#2) 1986 ; Couv. **Michael Embden**. ◇ Dave MORRIS & Oliver JOHNSON, *L'impossible Mission*, Folio Junior (EdL#4) 1991 ; Couv. **Russ Nicholson** (?). MIGOU (coll.), *Kun-lun*, Hachette/Quasar (QS#4) 1997 ; Couv. **Migou** (?).
- p. 13 : Jean-Luc CAMBIER & Eric VERHOEST, *Les Guerriers du Feu*, Livre de Poche/Club (LDS#3) 1987 ; Couv. **Francis Philipps**. ◇ Ian BAILEY, *La Villa des Revenants*, Folio Junior (SS#2) 1993 ; Couv. **Philippe Munch**. ◇ Doug HEADLINE & Dominique MONROCQ, *La Forteresse d'Alamuth*, Hachette/Haute Tension (SPJ#1) ; Couv. **Jacques Terpent**. ◇ Ian & Clive BAILEY, *Terreur Hors du Temps*, Folio Junior (PI#2) 1986 ; Couv. **Terry Oakes**.
- p. 14 : Fabrice CAYLA et Jean-Pierre PECAU, *Le Grand Mammouth*, Presses Pocket/Livres à remonter le temps (HJ#1) 1986 ; Couv. **Marcel Laverdet**. ◇ Steve JACKSON (us), *La Grande Menace des Robots*, Folio Junior (DF#22) 1987 ; Couv. **David Martin**. ◇ Peter DARVILL-EVANS, *La Nuit des Mutants*, Folio Junior (DF#37) 1990 ; Couv. **David Gallagher**. ◇ Dave MORRIS, *La Guerre des Robosaures*, Albin Poche (TR#7) 1987 ; Couv. **Bob Harvey** (?).
- p. 16 : Dominique GRANDPIERRE, *Le Labyrinthe d'Atlas*, Retz (JRP#2) 1986 ; Couv. **Genia**. ◇ Dominique GRANDPIERRE, *Le Labyrinthe d'Errare*, Retz (JRP#1) 1986 ; Couv. **Genia**. ◇ David BISCHOFF, *À la Recherche des Dinosaures*, Carrere (VdT#2) 1986 ; Couv. **William Stout**. ◇ Madeleine DENY, *C'est pas Sorcier d'être... une Danseuse*, Nathan (CPS#13) 2008, 1<sup>e</sup> éd. ; Couv. **Peggy Adam**.
- p. 17 : Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *La Forêt Noire*, Ada (AvJ#1) 2007 ; Couv. **Dominique Labbé**. ◇ Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *Le Labyrinthe enchanté*, Ada (AvJ#2) 2007 ; Couv. **Dominique Labbé**. ◇ Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *Le Cimetière hanté*, Ada (AvJ#3) 2007 ; Couv. **Dominique Labbé**. ◇ Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *La Sorcière d'Hanz*, Ada (AvJ#4) 2007 ; Couv. **Dominique Labbé**. ◇ Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *L'Alchimiste Fou*, Ada (AvJ#5) 2008 ; Couv. **Mylène Villeneuve**. ◇ Stéphane BILODEAU & Martin CHARBONNEAU, *Les Pharaons Déments*, Ada (AvJ#6) 2008 ; Couv. **Mylène Villeneuve**. ◇ Martin CHARBONNEAU & Stéphane BILODEAU, *Les Êtres aux Yeux Bleus*, Ada (XSU#2) 2008 ; Couv. **Mylène Villeneuve**. ◇ Martin CHARBONNEAU & Stéphane BILODEAU, *La Dixième Éternité*, Ada (XSU#3) 2008 ; Couv. **Mylène Villeneuve**. ◇ Cornelius RUMSTUCKLE, *Le Livre de la Sorcellerie*, Ada 2008 ; Couv. **Ada** (?).
- p. 21 : James CAMPBELL, *Le Carillon de la Mort*, Folio Junior (MdT#1) 1987 ; Couv. **Christian Broutin**. ◇ John Herbie BRENNAN, *The Den of Dragons*, Armada (GQ#2) 1984 ; Couv. **John Higgins**.
- p. 22 : Steve JACKSON, *Creature of Havoc*, Wizard Books (FF#4) 2002 ; Couv. **Martin McKenna**.
- p. 23 : Mark SMITH, *Green Blood*, Mammoth (VRA#1) 1993 ; Couv. **Mike Posen**. ◇ Ian LIVINGSTONE, *The Legend of Zagor*, Wizard Books (FF#20) 2004 ; Couv. **Martin McKenna**. ◇ Doug HEADLINE & Stéphane SALVETTI, *La Naissance du Mal*, Poche/Club (L&M#1) 1987 ; Couv. **Francis Phillipps**.

p. 24 : James M. WARD, *Conan, l'intrépide*, Solar (QSF#8) 1985 ; Couv. **Clyde Caldwell**. ◇ John Herbie BRENNAN, *La Horde des Démons*, Folio Junior (L\*A#1) 1985 ; Couv. **Geoff Taylor**.

p. 25 : Ian & Clive BAILEY, *Les Portes Interdites*, Folio Junior (PI#1) 1986 ; Couv. **Terry Oakes**. ◇ Steve JACKSON, *House of Hell*, Puffin (FF#10) 1984 ; Couv. **Ian Miller**. ◇ Pierre ROSENTHAL, *Perceval le Gallois*, Presses Pocket (HJ#9) 1987 ; Couv. **Marcel Laverdet**.

p. 26 : Ian LIVINGSTONE, *Retour à la Montagne de Feu*, Folio Junior (DF#16) 2007 ; Couv. **Les Edwards**. ◇ Mark SMITH & Jamie THOMSON, *Overlord !*, Knight Books (WoT#4) 1986 ; Couv. **Bob Harvey**. ◇ Bruno GIRAUDON, *Périm le Chevalier*, Folio Junior (D&S#3) 1988 ; Couv. **Christian Broutin**.

p. 27 : Edward PACKARD, *The Cave of Time*, Book Club (COA#1) 1979 ; Couv. **Paul Granger**.

p. 28 : John Herbie BRENNAN, *The Curse of Frankenstein*, Armada (HC#2) 1986 ; Couv. **Tim Sel**. ◇ John Herbie BRENNAN, *Frankenstein le Maudit*, Folio Junior (E!#2) 1987, 1<sup>e</sup> éd., 1997, 2<sup>e</sup> éd ; Couv. **Tim Sel**. ◇ John Herbie BRENNAN, *Les Maîtres du Mal*, Folio Junior (L\*A#4) 1986 ; Couv. **Stephen Bradbury**. ◇ John Herbie BRENNAN, *Les Maîtres du Mal*, Folio Junior (L\*A#4) 1997, 2<sup>e</sup> éd. ; Couv. **Jean Torton**. ◇ John Herbie BRENNAN, *Ancient Evil*, Fontana (SDS#4) 1985 ; Couv. **Stephen Bradbury**.

p. 29 : Dave MORRIS, *Le Tombeau du Vampire*, Folio Junior (DO#1) 1985 ; Couv. **Bruno Elettore**. ◇ Dave MORRIS, *Crypt of the Vampire*, Berkley (GD#1) 1986 ; Couv. **James Warhola**. ◇ Dave MORRIS & Oliver JOHNSON, *Le Dieu Perdu*, Folio Junior (DO#2) 2000, 2<sup>e</sup> éd. ; Couv. **Bruno Elettore**. ◇ Oliver JOHNSON, *The Lord of Shadow Keep*, Granada (GD#3) 1985 ; Couv. **Bruno Elettore**. ◇ Dave MORRIS, *The Eye of the Dragon*, Granada (GD#4) 1985 ; Couv. **Bruno Elettore**. ◇ Dave MORRIS, *El Ojo del Dragon*, Arin (#4) 1986 ; Couv. (?) ◇ Dave MORRIS, *L'occhio del Dragone*, Edizioni EL (GD#4) 1994 ; Couv. **Leo Hartas**. ◇ Olivier JOHNSON, *La Malédiction du Pharaon*, Folio Junior (DO#4) 1986 ; Couv. **Bruno Elettore**. ◇ Olivier JOHNSON, *Curse of the Pharaoh*, Berkley (GD#5) 1986 ; Couv. **James Warhola**. ◇ Dave MORRIS & Yves NEWNHAM, *Castle of Lost Souls*, Granada (GD#6) 1985 ; Couv. **Bruno Elettore**. ◇ Dave MORRIS & Yves NEWNHAM, *Le Château des Âmes Damnées*, Folio Junior (DO#5) 2001, 2<sup>e</sup> éd. ; Couv. **Bruno Elettore**.

p. 30 : Steve JACKSON, *La Créature Venue du Chaos*, Folio Junior (DF#4) 2007, 2<sup>e</sup> éd. ; Couv. **Ian Miller**. Steve JACKSON (us), *Le Marais aux Scorpions*, Folio Junior (DF#8) 1985, 1<sup>e</sup> éd. sans logo ; Couv. **Duncan Smith**.

p. 31 : Gildas SAGOT, *L'Homme aux Cent Visages*, Folio Junior (M#1) 1993 ; Couv. **Daniel Moignot**. Gildas SAGOT, *L'Oracle de Balkh*, Folio Junior (M#2) 1994 ; Couv. **Daniel Moignot**.

p. 37 : Jacques DENOYELLE, *La Révolte de Spartacus*, Presses Pocket (HJ#16) 1988 ; Couv. **Marcel Laverdet**. ◇ Luke SHARP, *Daggers of Darkness*, Folio Junior (DF#35) 1988 ; Couv. **Les Edwards**. ◇ Martin CHARNONNEAU & Stéphane BILODEAU, *L'homme qui marchait*, Ada (XSU#1) 2008 ; Couv. **Myène Villeneuve**.

### Montages à partir de couvertures

p. 1 : Keith MARTIN, *Le Vampire du Château Noir*, Folio Junior (DF#35) 2<sup>e</sup> éd. 1993 ; Couv. **Les Edwards**.  
 p. 2 : Keith MARTIN, *La Revanche du Vampire*, Folio Junior (DF#57) 1997 ; Couv. **Les Edwards**.  
 p. 15 (cover) : montage Mosaïque, le but du jeu fait que les crédits seront dévoilés au numéro 7 !

### Autres couvertures

p. 7 : Ian BELCHER & August HAHN, *Loup Solitaire, l'Encyclopédie du monde*, Le Grimoire, 1<sup>e</sup> éd., 2007. Couv. **Gary Chalk**. [Livre de base]

p. 17 : Ian BELCHER & August HAHN, *Loup Solitaire, le livre des règles*, Le Grimoire, 2<sup>e</sup> éd., 2010. Couv. **Alberto dal Lago**. [Livre de base] ◇ Ian BELCHER & August HAHN, *Loup Solitaire, Livre d'aventure*, Le Grimoire, 2010. Couv. **Alberto dal Lago**. [Supplément]

p. 35 : *Draco Venturus*, n°1 (Scriptorium) été 2010 ; Couv. **Jidus**. *Di6dent*, n°0 (Di6dent) été 2010 ; Couv. **Di6dent**. ◇ *Di6dent*, n°1 (Di6dent) hiver 2011 (?) ; Couv. **Di6dent**.

p. 36 : *Casus Belli*, n°1 (Casus Belli Presses) août 2010 ; Couv. **Casus Belli (?)**. ◇ *Casus Belli*, n°2 (CB Presses) septembre 2010 ; Couv. **Casus Belli (?)**. ◇ *Casus Belli*, n°3 (CB Presses) septembre 2010 ; Couv. **Casus Belli (?)**. ◇ *Casus Belli*, n°4 (CB Presses) janvier 2011 (?) ; Couv. **Casus Belli (?)**. ◇ Konrad RAPIKI, *Liberum Arbitrium*, autoproduit, 2010 ; Couv. **Dorota Michalec**. [Livre de base]

p. 51 (avh) : *La Feuille d'Aventure*, n°1 (2005) ; Couv. **Kéké**. ◇ *La Feuille d'Aventure*, n°2 (2005) ; Couv. **Michel de Bois**. ◇ *La Feuille d'Aventure*, n°3 (2005) ; Couv. **Manu**. ◇ *La Feuille d'Aventure*, n°4 (2006) ; Couv. **Kéké**. ◇ *La Feuille d'Aventure*, n°5 (2006) ; Couv. **WhiteRaven**.

# Crédits pour les illustrations, les fonds, les cliparts et autres captures d'écran

## Photos

- p. 1 : **Lord von Hermann**, retouchée par Paragraphe 14.  
p. 10 : Steve Jackson et Ian Livingstone, photo promotionnelle sur <http://gameaxis.com> (sans crédit). ◇ Gary Gygax, photo de la Gen Con 20 (sans crédit) ◇ Edward Packard : prise par **Jason Scott** pour **Get Lamp**, sur [www.getlamp.com/cast](http://www.getlamp.com/cast).  
p. 28 : **John Herbert** (Herbie) **Brennan**, de sa propre fiche sur *Blogger* ([www.blogger.com](http://www.blogger.com)).

## Illustrations

- p. 1 : Grimoire, par **Kéké**.  
p. 2 : Gnaag de Mozgoâr, par **Nicolas**.  
p. 3 : Œil, par **Malvina**.  
p. 4 : Homme avec pendentif, par **Kéké**.  
p. 5 : Trompettistes, par **Claire**. ◇ Lance, par **Claire**.  
p. 6 : Dague plantée, par **Meneldur**.  
p. 7, 41 : Château, par **Kéké**.  
p. 9 : Feuille d'aventure type, texte de Steve Jackson et Ian Livingstone, dessin de **Russ Nicholson**.  
p. 10 : MJ son écran, par **Kéké**.  
p. 20 : Stonemarten Village, par **John Higgins**. Dans J. Herbie BRENNAN, *The Den of Dragons*, p. 6-7, Armada (GQ#2) 1984 ; reproduite avec son aimable autorisation (cf. infra).  
p. 32 : Paire de dés fantaisistes, par **Kéké**.  
p. 33 : Dragon à moustache, par **Kéké**.  
p. 34 : esquisse de *Défis (pas si) fantastiques* par **Meneldur**.  
p. I : Rat coolos, par **Kéké**.  
p. III, 46 (avh) : Bourse répandue, par **Kéké**.  
p. 45 (avh) : Bouclier, par **Manu**.  
p. 48 (avh) : Glaive, par **Manu**.  
p. 52 (avh) : Crâne à bière, par **Kéké**.

## Fonds

- p. 3 : Épée démoniaque, par **Paragraphe 14**.  
p. 4 : Candélabre, par **Kéké**.  
p. 5, 6, 17 : Prince des Ténèbres, par **Kéké**.  
p. 7, 14 : Dragon à moustache, par **Kéké**.  
p. 13 : Femmes aventurières, par une ex.  
p. 16 : Mark SMITH, *L'Étoile de la Destinée*, Folio Junior (D#2) 1994 ; Couv. **Mike Posen**.

- p. 18 : *Alice au pays des merveilles*, xylographie de **John Tenniel** sur [Glodmarkart.com](http://Glodmarkart.com).  
p. 19 : Fr. de Salignac de LA MOTHE-FENELON, *Les aventures de Télémaque*, gravure de (?) disponible sur <http://adlitteram.free.fr> ; Webmaster **Frederic da Siva**.  
p. 20 : Table de hasard de *Loup Solitaire*, texte de **Joe Dever** et dessin de **Gary Chalk**.  
p. 27 : mosaïque de couvertures de la série *Choose Your Own Adventure* trouvée telle quelle sur ce blog de **Joey de Villa** : [www.joeydevilla.com](http://www.joeydevilla.com) (les covers étant très petite, je ne me suis pas amusé à recopier chaque référence ici, mais leurs artistes respectifs sont mentionnés p. 27-28).  
p. 29 : montage Mosaïque, le but du jeu fait que les crédits seront dévoilés au numéro 7 !

## Cliparts & Fonts

- p. 3 : Enveloppe avec cœur, de *Blog de jolis cœurs* sur <http://joliscoeurs.centerblog.net>.  
p. 7 : Font fantaisie Scary Monster, de *Dafont*, sur [www.dafont.com](http://www.dafont.com).  
p. 21 : Paire de dés, de *Clipart ETC* sur <http://etc.usf.edu/clipart/>.  
p. 36 : Cœur ailé, de *Blog de jolis cœurs*, sur <http://joliscoeurs.centerblog.net>.

## Promo

- p. 8 : Bannière de *Nils Jacket* (auteur JFM, Éd. Sound Crusaders) sur <http://nilsjacket.com>.  
p. 9 : print screen d'ADVELH sur [Toocharger.com](http://Toocharger.com).  
p. 11 : Yaztromo d'or, sur *Xhoromag* ◇ La Carte du Destin de *Xhoromag*, par **Martin Charbonneau**.  
p. 36 : Flyer du Festival en Jeux 2010, sur [www.festivalenjeux.be](http://www.festivalenjeux.be).  
p. 47 (avh) : print screen du *Portail LDVELH* ; Webmaster **Paragraphe 14**.  
p. 48 (avh) : print screen de *Rendez-vous au 1* ; Administrateur **Alana**. ◇ Print screen de *Les livres dont vous êtes le héros* ; Administrateurs **Sombrecoeur**, **Yavanna**.  
p. 49 (avh) : print screen de *Xhoromag* ; Webmaster **Martin Charbonneau**.

# La Feuille d'Aventure

## Le Fanzine des Livres-Jeux

Vous vous souvenez de ces aventures solitaires qui ont bercé votre enfance ?

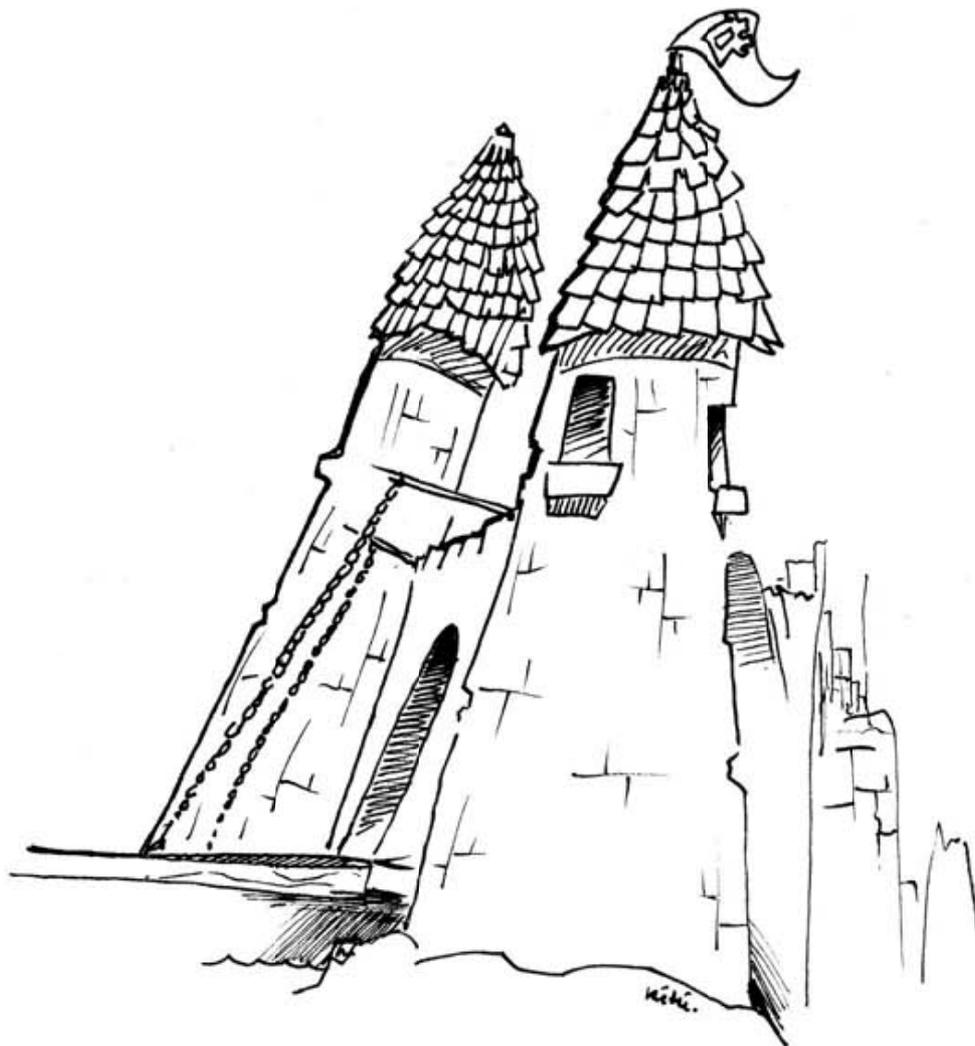
**Non ?**

Vous ne savez pas ce qu'est un livre dont vous êtes le héros ?

**Si ?**

Enfin... peu importe, ce livret a pour but (à la fois humble et ludique) de vous informer quelque peu sur les activités d'amateurs tournant autour du livre interactif.

Rendez-vous donc à la page suivante, si le cœur vous en dit...



# UN LIVRET DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

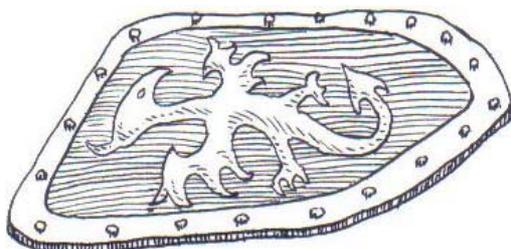
**Introduction :** ce livret n'est pas un document comme les autres. Car il est interactif ! Vous, et vous seul, en déterminerez l'issue et l'utilité. Au cours de votre lecture, il vous sera soumis différents choix de paragraphes, afin que vous puissiez choisir librement la suite du contenu. Ce sera comme une table de matières qui se dévoile progressivement. Sachez toutefois qu'un paragraphe, en dépit de tout logique numérale, n'est pas forcément la suite du précédent, et inversement. Rendez-vous donc au **1**.

## 1

Savez-vous ce qu'est un livre interactif ? Si oui, rendez-vous au **8**. Dans le cas contraire, ou si vous jugez qu'on n'en sait jamais assez, rendez-vous au **3**.

## 2

Ce n'est qu'à la moitié des années 90 que le genre connut son essoufflement en perdant le crédit des maisons d'édition, malgré les ventes continues ! Aujourd'hui, ils sont rares mais toujours recherchés par des collectionneurs, des nostalgiques, ou des curieux de tous âges. Au royaume de Shakespeare, de nouveaux gamebooks (car telle est leur appellation british) sont régulièrement écrits et publiés. Certes moindrement qu'avant, et on ne les traduit plus en français ! Cela aura causé une grande peine aux amateurs, mais ceux-ci ont continué de faire vivre leur passion à leur manière. Si vous désirez en savoir plus sur eux et leurs entreprises, rendez-vous au **9**. Si vous ne comprenez pas où ce document veut en venir, faites un détour par le **8**.



### 3

Il s'agit d'un concept mêlant adroitement littérature et plaisir ludique. Généralement présentés sous format de poche et illustrés, ces livres-jeux ont été écrits pour la plupart entre les années 80 et 90. Le premier récit interactif à but ludique fut sans doute *Sugarcan Island* (1969) d'Edward Packard. Essayiste et poète américain, il rédigeait ce genre d'aventures pour ses enfants. L'idée était de rendre le lecteur acteur de l'histoire en lui soumettant une situation, puis une série d'actions possibles. Si vous désirez en savoir plus sur ces livres, rendez-vous au 6. Si vous vous estimez assez savant, rendez-vous au 8.

### 4

Il s'agit en réalité de l'abrégé qu'il convient à l'intitulé de la sous-collection de Folio Junior : *Un Livre dont Vous Êtes le Héros*, nom déposé devenu d'usage courant chez les fans. D'autres éditions auront publié leurs livres-jeux dans les années 80 sous des intitulés similaires. Rendez-vous au 7.



### 5

Certains proposent des recensements de livres-jeux, accompagnés de critiques, solutions, errata, puis informations diverses sur le sujet. D'autres sont moins exhaustifs mais tous ont leur particularité. Quelques uns de ces sites sont très actifs et en perpétuel changement ! Étant donné cette activité prolifique, il a été décidé de réunir en un seul et même Portail l'ensemble de ces sites, afin que les visiteurs s'y retrouvent, sachent ce que ces sites contiennent et à quel point ils sont fiables, complets, fréquentés et entretenus.

Le Portail ne se limite pas à un rôle passif de critique et de répertoire. La volonté des membres de l'ancien forum *Gamebook* de rendre immortelle leur passion a permis, entre mars et avril 2005, l'élaboration d'un **fanzine**, disponible sur le site sous format pdf ! Si vous désirez maintenant savoir tout sur les auteurs, rendez-vous au 11. En apprendre un peu plus sur notre fanzine vous mènera au 12. Si vous pensez avoir fait le tour de ce livret, rendez-vous au 14.



## 6

Le genre ne devint populaire qu'à partir de 1982, quand Steve Jackson et Ian Livingstone, alors cofondateurs de la société anglaise GAMES WORKSHOP™, publient *The Warlock of Firetop Mountain*, succès sans précédent. L'année suivante, Gallimard l'édite sous ce titre culte : *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (collection Folio Junior). Depuis, les auteurs ont afflué en raison du succès croissant de cette nouvelle littérature pour jeunes. Plus de 150 livres d'auteurs et de genres variés furent traduits par Gallimard. Ils parurent successivement sous le sceau de différentes séries (partageant un même concept, ou un même univers, voire un même auteur). Vous vous posez des questions sur les séries ? Rendez-vous alors au 13. Vous souhaitez connaître le sort de ces livres au-delà de leurs années de gloire ? Rendez-vous au 2. Autrement, poursuivez au 8.

## 7

Sur ces forums se réunissent non seulement des nostalgiques, des auteurs, des webmasters, mais aussi de jeunes amateurs qui ont découvert les livres-jeu tardivement. Tous discutent de leur dernière lecture, des difficultés encourues, de leurs impressions de joueurs. Les anciens conseillent les novices et débattent entre eux des sujets aussi originaux que « l'origine du zéaiement d'Athéna dans la série *Chroniques Crétoise* », « les erreurs de traduction de Gallimard », ou bien « quelles sont vos sucreries préférées ? ».

Le coin des écrivains			
	Discussions	Messages	Dernier message
<b>Le coin des écrivains</b> Ici, les amateurs parlent de leur passion. Modérateurs: <b>Som10h 2</b>	261	6136	<b>Avancement des Projets 20...</b> Aujourd'hui 13:01 par ashimbabbar
<b>Présentations</b> Oyez oyez jeunes recrues chevaliers, présentez-vous avant d'entrer, vous êtes bienvenus. Modérateurs: Sombrecoeur, requiem, Yavannastique de Steve Jackson Le Coin des Petites Questions			<b>Avancement</b> 21/12/2010 08:43 par Aragorn
<b>Archives</b> Ici, vous entrez dans un grenier plein de vieux sujets poussiéreux. Modérateurs: Sombrecoeur, Yavanna, Administrateurs, Staff Modérateurs	5	72	<b>Et voilà, bonne année à t...</b> Aujourd'hui 14:20 par Paragraphe 14
<b>La Bibliothèque des aventuriers</b>			
<b>La bibliothèque des aventuriers</b> Modérateurs: Sombrecoeur, requiem, Yavanna, Administrateurs, Staff Modérateurs	60		<b>Saint Seiya abrégé</b> Aujourd'hui 01:30 par Orion
<b>Les livres dont vous êtes le héros</b>			
<b>En général</b> Venez parler de votre passion des gamebooks d'une manière général, du style, quelles sont vos séries préférées? Combien de livres avez vous? La nouvelle édition vous plaît-elle?... Et toutes les questions existentielles que vous vous posez ! :))	306	11487	<b>La meilleure série...</b> Aujourd'hui à 14:14

Si vous voulez connaître d'autres sites Internet dédiés à ce domaine, rendez-vous au 5. Si vous préférez être informé de l'activité des auteurs, rendez-vous au 11. Si rien de cela ne vous intrigue, rendez-vous au 10.

## 8

Ce document a pour but de vous informer sur l'activité amateur tournant autour du livre interactif. Si ce domaine vous intéresse, vous pouvez en savoir plus au 9. En revanche, si cela n'est pas votre tasse de thé, rendez-vous à l'échappatoire du 10.

## 9

La communauté d'amateurs de livres-jeux, communément appelés LDVELH, témoigne depuis quelques années d'une certaine effervescence (avec ses temps morts). En effet, bon nombre d'entre eux se réunissent régulièrement sur le net, grâce à deux forums de discussion devenus les pierres angulaires de toute l'activité amateur : RENDEZ-VOUS AU 1 (où se trouve le forum de *La Feuille d'Aventure*) et LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS. Dans la foulée, vous désirez peut-être savoir pourquoi ces LDVELH sont ainsi nommés ? Si c'est le cas, rendez-vous au 4, si cela ne vous perturbe pas, continuez au 7.



Ce document prend **fin**. Vous pouvez donc le ranger, le donner à quelqu'un d'intéressé, le remettre où vous l'avez trouvé, ou encore le réserver au recyclage (si toutefois vous aviez eu la bonne idée d'en faire une version papier). Passez une bonne journée, une bonne soirée ou une bonne nuit, auquel cas, faites de doux rêves...

La rédaction de livres-jeux fait appel à une technique d'écriture très particulière qui n'est pas celle du roman classique. Elle correspondrait davantage à celle d'un scénario de jeu de rôles découpé sous forme de puzzle. Parmi les nombreux amateurs du genre, il eût été étonnant que personne ne s'y soit essayé, ne fut-ce que par pur plaisir d'être lu (et aussi surtout joué). C'est le cas notamment pour le concepteur de la série XHOROMAG : plusieurs dizaines d'aventures dont vous êtes le héros (abrégées AVH) sont disponibles en téléchargement gratuit, ou en version online, sur ce site éponyme. *Xhoromag* héberge aussi plusieurs autres œuvres d'amateurs externes à son univers. Les auteurs ne sont pas anonymes et disposent d'un profil consultable.

**165**

**Xhoromag 3.0**

ACCUEIL  
NOUVEAUTÉS  
FORUM RV1

XHOROMAG  
ADVELH

LISTE DES AVH

- Par Auteur
- Par Série
- Par Titre
- Par Date
- Par Catégorie

AUTEURS  
PROJETS

PRIX YAZTROMO  
LIENS  
MISCELLANÉES

ARCHIVES

**063016**  
Compteur fourni par  
FreeLogs.com

**Le Site Officiel des LDVELH Amateurs Francophones**

Connaissez-vous le principe des « Livres dont Vous êtes le Héros » ? Populaires dans les années 80, ces romans à choix multiples permettaient au joueur d'incarner le héros (ou l'héroïne) d'une histoire fantastique, lui laissant le soin de choisir les voies à suivre et les risques à courir. Ces livres étaient pourvus de règles régissant les combats et les épreuves aléatoires, ce qui en faisait aussi des jeux divertissants.

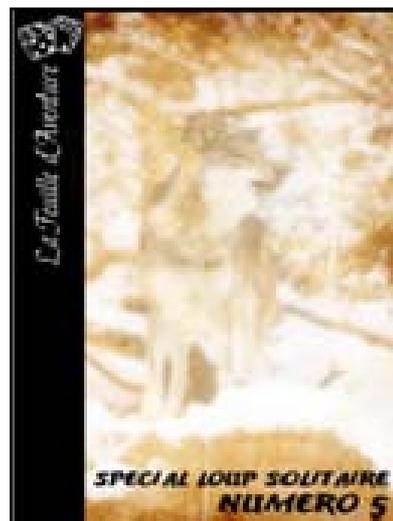
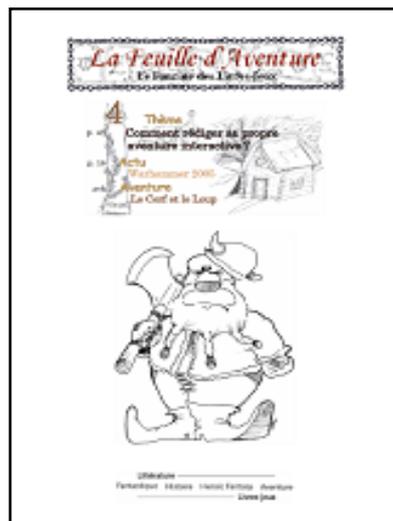
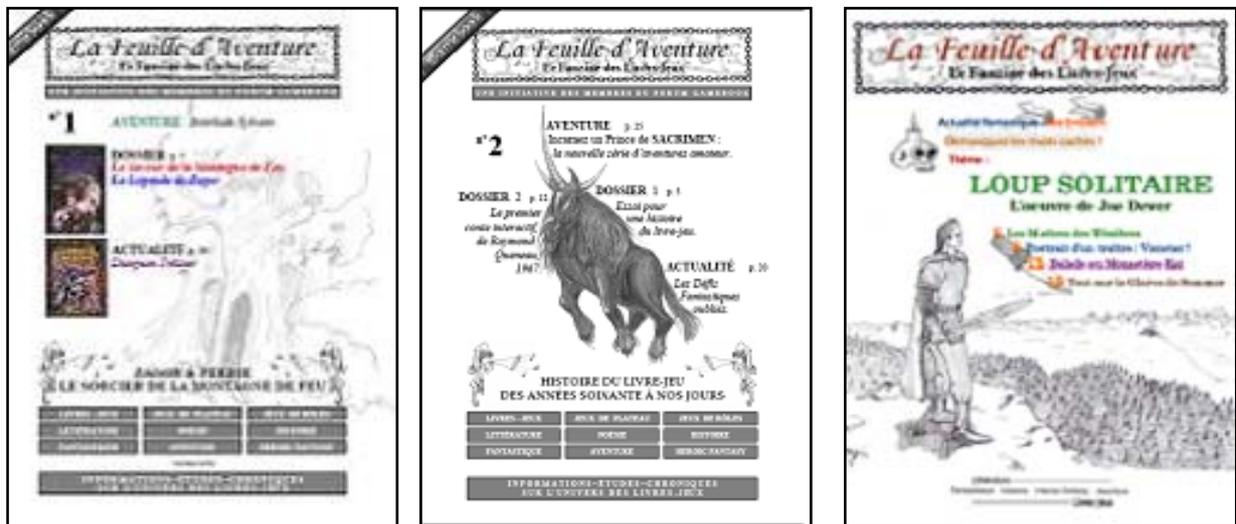
Quoique leur popularité ait graduellement diminué avec les années, il reste aujourd'hui de nombreux nostalgiques. Par ailleurs, le genre se découvre toujours de nouveaux fans. Certains d'entre eux ont naturellement tenté d'écrire leurs propres aventures. C'est dans le but de rassembler ces livres-jeux, communément désignés AVH (« Aventures dont Vous êtes le Héros »), que le site Xho existe. Naviguez avec le menu à gauche du cadre.

La première série Xhoromag est publiée chez les Éditions AdA !

L'HOMME QUI MARCHAIT  
LES LETRES AUX YEUX BLEUS  
LA DIXIÈME ÉTERNITÉ  
IL FERA NUIT SUR L'UNIVERS  
L'ERRANT D'IAH-XOR

Avouez que vous avez appris un tas de choses en la matière que vous ne soupçonniez pas ! Fort de ces informations, vous pouvez donc achever votre lecture au **10**. Si vous ne connaissez pas encore bien les autres sites, vous pouvez vous rendre au **5**.

*La Feuille d'Aventure*, le Fanzine des Livres-Jeux, en est (enfin) à son sixième numéro. Son rôle est de mettre à disposition du plus grand nombre de personnes possible pléthore d'informations diverses sur le domaine de la littérature interactive. Dossiers complets : analyses critiques et détaillées de livres-jeux, descriptions des univers, portraits de premiers rôles, etc. Mais aussi réflexions diverses sur la littérature et le jeu, débats et actualité du jeu fantastique en général. Ce périodique est également illustré et inclut des divertissements tels que mots croisés ou mots cachés. Son joyau résidait sans doute dans la publication d'une aventure amateur de 99 à 150 paragraphes Aujourd'hui réduite à un agrément nostalgique de maximum 50 sections.



Si vous désirez avoir des informations complémentaires sur le contenu du fanzine, rendez-vous au 15. Si vous avez envie de glaner quelques informations sur les autres sites, et que cela n'a pas été fait, rendez-vous au 5. Si vous estimez en avoir terminé avec ce livret, rendez-vous sans le redouter au 14.

## 13

La première série à voir le jour est *Fighting Fantasy*, ou *Défis Fantastiques* en français. À laquelle appartient *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Il s'agit d'une série essentiellement inspirée par l'heroic fantasy (basé sur les univers de Tolkien, ou de *Donjons et Dragons*). Aucun livre ne se suit mais tous partagent cet univers féerique médiéval tant apprécié. Diverses séries se sont par la suite tournées vers d'autres genres, comme le policier, la fiction historique, les légendes, la mythologie, l'épouvante... Chacune pouvant revêtir un aspect sérieux, humoristique, voire tragique. Aussi, au-delà du ludique, certains auteurs ont produit des œuvres à caractère éducatif. Il faut toutefois avoué que le médiéval fantastique est le genre qui a prédominé dans cette littérature. J'ai dit littérature ? N'avons-nous pas dit qu'il s'agissait de jeux ? Mais ce sont aussi des livres ! Êtes-vous d'ailleurs intéressé par leur aspect éducatif ? Si c'est le cas, rendez-vous au 16. Sinon, poursuivez votre lecture au 2, si vous voulez connaître la suite de l'histoire des livres-jeux, ou au 8 dans le cas contraire.

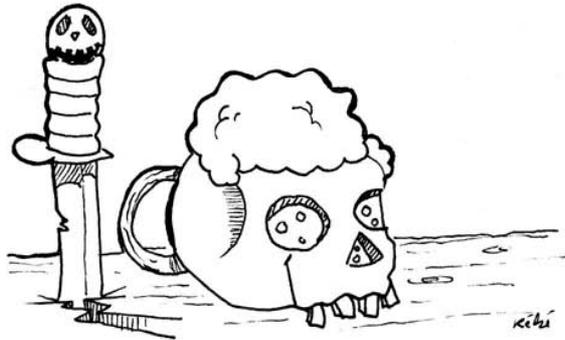
## 14

Vous sentez votre température interne chuter progressivement. Une étrange mais très douce sensation d'apaisement vous embrume corps et âme. Un voile noir se dresse devant vos yeux et vous vous sentez plus léger que jamais, tel un spectre sans contenance flottant au dessus des eaux... Malheureusement pour vous, vous êtes mort... Pour peu que vous croyiez en une vie dans l'au-delà, vous continuerez à errer dans les limbes de l'oubli... Mais si vous êtes un pur rationaliste et matérialiste de surcroît, alors vous n'êtes plus rien que néant, vide... Cependant, si vous désirez reprendre vie pour connaître le goût de l'aventure, cela est possible. À bon entendre !

## 15

Le premier tome propose un dossier sur *Le Sorcier de la Montagne de Feu* ainsi qu'une aventure féerique, *Interlude Sylvain* (Outremer). Le suivant vous conte une histoire du livre-jeu et était accompagné de *Effervescence au Palais Royal* (Paragraphe 14), premier volume d'un cycle d'AVH sur base de l'univers medfan amateur Sacrimen. Le troisième, il ouvre un long dossier tripartite sur Loup Solitaire et s'est vu affublé de *La Cage de Fer* (Suukumvit), annonçant déjà une suite. Le quatrième étudie la façon dont rédiger un livre-jeu et s'accompagne de *Le Cerf et le Loup* (Meneldur), quant au cinquième, il reprend l'approche de Loup Solitaire et compte *Le Chevalier Sans Chair* comme aventure. Pour plus d'informations sur les autres sites traitant des livres-jeux, rendez-vous au 5. Si vous estimez avoir fait le tour du document, allez en paix au 14.

Si certains ont essayé d'écrire des aventures à la fois ludiques et instructives, le résultat ne fut pas toujours probant. Il y eut des aventures censées apprendre le français, les maths, la géographie, les sciences... De véritables compléments scolaires. Mais aucun ne remplaça le caractère éducatif intrinsèque des livres-jeux écrits strictement pour le plaisir de l'amusement, de l'évasion ! Car tel est bien le but de telles œuvres : avant tout le plaisir de lire, de rêver, de s'identifier à un héros hors du temps et de l'espace. Et l'on sait combien nos chers enfants ont besoin de ces aventures intérieures. La littérature interactive a bercé toute une génération de lecteurs. Et elle fut souvent une passerelle vers d'autres domaines aussi variés que la littérature classique, fantastique, la mythologie, l'histoire, le jeu de rôles, ou encore le dessin ! Poursuivez votre lecture au 2, pour connaître la suite de l'histoire des livres-jeux, ou au 8 si vous voulez en rester là.



# FIN

*Paragraphe 14*

Chers lecteurs,

J'espère que VOUS avez apprécié ce numéro inédit de *La Feuille d'Aventure*. Le prochain sortira, soyez-en certain, mais je ne puis décemment vous dire quand. Mon actuelle formation en bibliothécaire me prend du temps, en plus de mes activités au club de jeux de rôle. Bibliothécaire ? Et oui, après la psychologie, la bibliothéconomie. Pourquoi ce choix ? Disons que la plume me rattrape plus vite que je pensais.

Pour ce qui concerne ce numéro, je tiens à m'excuser auprès des lecteurs qui découvrent *La Feuille d'Aventure* pour son côté intimiste. J'avais envie de m'exprimer sur cette période de ma vie. Parce qu'elle m'a amené pas mal de choses. La partie intitulée « Confessions » s'adresse à tous, mais son objet a pu sembler abstru.

Ce numéro a donc été conçu en partie comme une stèle à la mémoire du fanzine, pour qu'on garde une trace de son histoire. Chose assez rare dans le fanzinat.

Pour la suite, sachez que je changerai définitivement cette mise en page rococo ! Je l'ai reproduite par facilité et nostalgie. Il y aura deux nouvelles rubriques : « La page insolite », où seront présentées l'une où l'autre découverte curieuse en matière de ldvelh, et le « Glossaire », qui comptera de nouvelles entrées venant compléter celui présenté p. 8-11. Au même titre que le « Courrier des lecteurs », elles deviendront incontournables. Cette dernière rubrique contiendra d'ailleurs à l'avenir des retours publiés sur les forums, souvent plus prolixes que les mails.

↪ **Paragraphe 14**

## Abréviations courantes

AVH : Aventure amateur dont vous êtes le héros  
JdR : jeu de rôle(s)  
Ldvelh : Livre dont vous êtes le héros  
MJ : Maître de jeu  
Otp : One true path  
PMT : porte-monstre-trésor  
P(N)J : Personnage (non) joueur

## Abréviations en usage pour les références

AvJ : À vous de jouer (Ada)  
CB Presses : Casus Belli Presses  
CC : Chroniques Crétoises  
CPS : C'est pas Sorcier d'être...  
D&S : Défis et Sortilèges  
D : Destin  
DF : Défis Fantastiques  
DO : Dragon d'or  
EdL : L'épée de Légende  
HJ : Histoires à Jouer  
JRP : Jeux de rôles pédagogiques (Retz)  
L\*A : Loup\*Ardent  
L&M : Légendes et maléfices (Club)  
QS : Quasar Solo  
QSF : Les Quêtes sans fin (D&D)  
SDS : Sagas of the Demon Spawn  
SPJ : La Saga du Prêtre Jean  
VAK : Vous êtes Adam Drake  
VdT : Le livre qui fera de vous le voyageur du temps (Carrere)  
XSU : Les Secrets de l'Univers (Xhoromag)

COA : Choose your own adventure  
FF : Fighting Fantasy  
GD : Golden Dragon  
VRA : Virtual Reality Adventure

### Contact

Portail LDVELH  
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>

Forum Rendez-vous au 1  
<http://rdv1.dnsalias.net/forum/index.php>

E-mail du fanzine  
[fanzinelvelh@hotmail.com](mailto:fanzinelvelh@hotmail.com)

### Comité de rédaction :

Meneldur, Paragraphe 14, Outremer,  
Bradypus, Jehan, Sallazar.

### Correction :

Paragraphe 14.

### Coordination :

Paragraphe 14.

### Maquette :

Paragraphe 14.

### Illustrations :

Kéké, Malvina, Claire, Meneldur, Manu.

### Remerciements :

Jeveutout, Balthus et Demian Katz, dont les sites m'ont fourni la plupart des couvertures. Je remercie aussi tous les lecteurs du zine, ses auteurs et ses illustrateurs.

ANGELINA IACOVONE & DAMIEN MARIC

## Rendez-vous au 7

VOTRE VIE EST LIÉE  
À LA SIENNE

### Dossier

*Emma, votre vie est liée à la sienne*  
Les filles dans les livres-jeux

### Interview

Au cœur d'*Emma* avec Angelina Iacovone  
et Damien Maric

# emma

Michel  
LAFON