

Qu'est-ce qu'un Livre Dont Vous Êtes le Héros ?

Vous qui vous apprêtez à entamer la lecture d'un ouvrage de *Brocéliande Editions*, vous devez être averti(e) : ces livres ne sont pas des livres ordinaires, car leur héros, c'est VOUS !

Dans un roman ordinaire, vous vous contentez de lire l'histoire dans l'espoir qu'elle vous distraira.

Dans un livre dont vous êtes le héros, vous participez directement au déroulement des événements.

La lecture est *interactive*.

Si vous n'avez jamais lu de livre de ce type, vous allez peut-être avoir la surprise d'apprendre que vous devrez à plusieurs reprises recommencer la lecture du roman *depuis le début*, alors même que vous n'en serez pas arrivé(e) à la fin !

Dans un roman dit "classique", vous suivez les péripéties d'un héros, mais n'avez aucune prise sur son destin. C'est l'auteur qui a décidé au préalable s'il allait réussir ou échouer, et comment tout allait se dérouler.

Ici, dans un livre dont vous êtes le héros, c'est VOUS qui avez votre destin en mains. C'est vous qui prenez les décisions, choisissez votre itinéraire et menez les combats.

La mort signifie l'échec de votre mission ; il ne vous reste plus qu'à revenir à la case départ et à reprendre votre lecture depuis le début.

C'est le côté jeu qui donne du piment à ce type d'ouvrages. C'est comme le "game over" d'un jeu vidéo. Vous devez rester en vie si vous voulez connaître la suite de l'histoire !

Un livre dont vous êtes le héros est donc à la fois un roman et un jeu.



Un peu d'histoire

En 1954, avec *Le Seigneur des Anneaux*, l'écrivain britannique JRR Tolkien a porté à la postérité le genre littéraire du *merveilleux héroïque* (ou *heroic fantasy*). Le merveilleux héroïque commence là où s'arrête le conte de fées pour enfants.

Grâce à ce type de littérature, les adultes ont regagné l'accès aux mondes enchantés et aux terres de légende, peuplées des créatures de leur imaginaire et des êtres de leurs rêves... ou de leurs cauchemars.

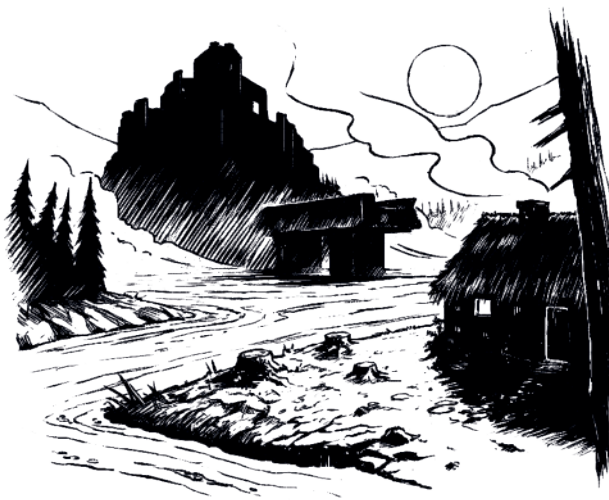
Chacun d'entre nous a pu dès lors rencontrer les gnomes et les lutins, redouter les démons et les dragons, fantasmer sur des elfes, des succubes ou des incubes.

Par son œuvre, Tolkien a rendu gloire au Monde des Fées. Un monde persécuté au Moyen Âge par l'Inquisition, puis malmené par le scientisme et le matérialisme de notre société actuelle, comme nous l'explique, entre autres, le célèbre elficologue français Pierre Dubois¹.

L'œuvre de Tolkien, qui connut un énorme succès lors des années 60 et 70, est devenue un véritable phénomène.

Même si en France il aura fallu attendre l'adaptation cinématographique oscarisée (et de belle facture) de Peter Jackson pour que certaines "élites médiatiques" en admettent la portée, l'heroic fantasy a séduit et rassemblé autour d'elle un public (un peuple ?) de passionnés.

Le Monde des Fées a pu ainsi reprendre dans nos vies la place qui lui était due. N'est-il pas le reflet imaginaire de nos idéaux, de nos espérances ou de nos craintes ?



¹ Lire *Les Grandes Encyclopédies des Lutins, des Fées et des Elfes*, 1992, 1996, 2003.

En 1974, les Américains Gary Gygax et Dave Arneson créent un jeu de plateau interactif de type wargame dans un univers d'heroic fantasy : *Donjons & Dragons*.

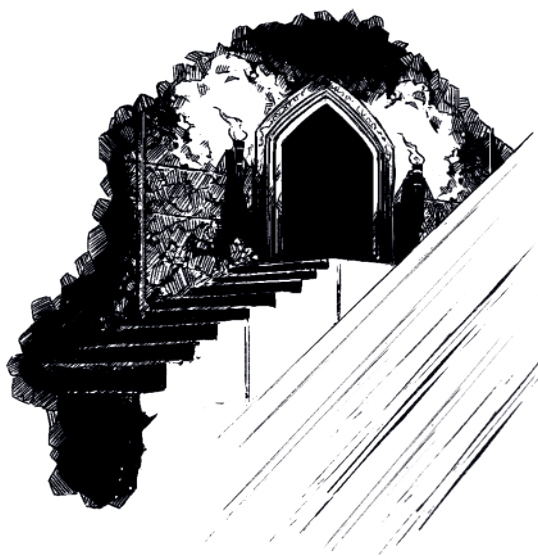
Il proposait à un certain nombre de joueurs de vivre ensemble des aventures dans des mondes d'heroic fantasy, à la recherche de trésors gardés par de sinistres dragons, ou à la rescousse de princesses retenues captives dans de suintants donjons. Avec *Donjons & Dragons*, le *jeu de rôle* devient alors un phénomène de société et se popularise dans le monde entier.

Dans le jeu de rôle² traditionnel, tel que *Donjons & Dragons* en a posé les principes, l'un des joueurs est le "Maître du jeu" et fait office à la fois de narrateur et d'arbitre.

Il récite l'histoire qu'il a écrite au préalable, en improvise les rebondissements en fonction des réactions des autres participants, et veille au bon respect des règles. Les autres joueurs campent le rôle des aventuriers héros de l'histoire, qui évoluent dans le monde décrit par le Maître du Jeu, choisissent les actions à mener et réagissent aux événements. L'imagination de tous est canalisée par des règles.

Le jeu de rôle peut se pratiquer sur un plateau de jeu, avec des figurines, c'est ainsi qu'a été conçu au départ *Donjons & Dragons*. Par la suite, le JDR a trouvé un autre support pour conquérir la planète : le jeu vidéo.

Mais finalement, l'imagination pure seule suffit. Les joueurs sont les héros actifs dans une histoire improvisée par un conteur.



² JDR, ou RPG (Role Playing Game) pour les intimes.

En 1982, les Britanniques Steve Jackson et Ian Livingstone publient *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. S'ils n'en sont pas les tout premiers inventeurs, c'est l'avènement du *Livre Dont Vous Êtes le Héros*.³

Croisement entre un jeu de rôle et un roman, le plus souvent d'heroic fantasy, ce type d'ouvrage va connaître une popularité sans précédent dans les années 80 et au début des années 90.

Les livres dont vous êtes le héros peuvent couvrir tous les domaines de la littérature : science fiction, récit historique, épouvante, ou encore roman policier. Dans ce dernier genre, on ne saura jamais trop vous conseiller la lecture des Enquêtes de Nils Jacket chez Brocéliande Éditions.

Dans un livre dont vous êtes le héros, c'est le livre écrit par l'auteur qui tient le rôle du Maître du Jeu, en narrant l'histoire au lecteur et en lui proposant plusieurs choix possibles. Et le lecteur, lui, est le joueur. C'est à lui de choisir la meilleure façon de mener sa quête à bien, suivant les choix proposés par le livre.

La différence avec le jeu de rôle classique, c'est que dans ce dernier les possibilités de choix sont infinies, puisque seule l'imagination des joueurs entre en ligne de compte. Dans un livre dont vous êtes le héros, les possibilités de choix se restreignent à celles prévues par l'auteur (qui sont quand même, vous le verrez, très nombreuses).

Mais il y a une autre différence, que ne peut totalement offrir le jeu de rôle : le livre dont vous êtes le héros propose une histoire narrée comme l'est celle d'un roman. En fait, le livre dont vous êtes le héros combine les attraits ludiques d'un jeu de rôle et l'intérêt littéraire d'un roman.

La différence avec le jeu de rôle ou l'aventure sous forme de jeu vidéo, c'est là encore l'aspect littéraire qu'a le livre dont vous êtes le héros. Au lieu de voir le personnage à l'écran, on l'imagine au gré des descriptions, et au lieu d'appuyer sur les boutons de la manette, il suffit de tourner les pages et de lancer les dés. Et, comme la littérature l'est par rapport au cinéma, l'aventure écrite interactive ne s'avère pas la moins réaliste.



³ Abrégé en LDVELH, pour les initiés. Le terme est aujourd'hui devenu générique pour désigner les romans interactifs.

Comment ça marche ?

Comme vous l'aurez compris, dans un livre dont vous êtes le héros, ce n'est pas comme dans un roman classique : ce n'est pas l'auteur qui va décider de la façon dont le héros, quand il se trouve dans une situation critique, va s'en sortir. Dans les ouvrages édités par Brocéliande Editions, ne comptez pas sur moi pour vous aider si vous êtes dans la mouise ! Ce sera toujours à vous, lecteur ou lectrice, qu'appartiendra la décision. Ce seront votre discernement, votre chance et les talents du personnage imaginaire que vous allez incarner qui vous permettront de surmonter les difficultés et de trouver le bon chemin.

Si c'est la première fois que vous lisez un roman de ce type, vous avez pu remarquer qu'ils ne se présentaient pas de la même manière que les romans que vous connaissez. Peut-être même vous a-t-il semblé que certains passages étaient dépourvus de sens.

C'est parce que l'histoire dans un livre dont vous êtes le héros ne se déroule pas, comme dans un roman ordinaire, d'une façon continue, de la première à la dernière page. Chaque livre dont vous êtes le héros se compose d'une suite de paragraphes numérotés qui, si lus à la suite, n'ont aucun sens. À la fin de chacun de ces paragraphes, vous devrez en effet choisir entre différentes directions ou diverses actions, et vous rendre **au paragraphe dont le numéro correspond à votre choix**.

Si, par exemple, on vous invite à l'issue du 1^{er} paragraphe à choisir la direction que vous voulez emprunter : on pourra vous proposer de vous rendre au paragraphe 49 si vous choisissez d'aller à gauche, ou au 256 si vous prenez par la droite. Dans ce cas, sitôt la lecture du paragraphe 1 terminée, vous devrez tourner les pages du livre et poursuivre votre lecture au paragraphe correspondant au choix que vous aurez fait. Si vous avez décidé de tourner à gauche, à la fin du paragraphe 1, vous continuerez votre lecture au paragraphe 49, en prenant bien soin de ne pas lire les paragraphes 2 à 48, car ils contiennent d'autres moments de l'histoire.

Il est primordial que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Si vous ne respectez pas ce principe de base, votre lecture deviendrait confuse et incohérente, le jeu perdrait son intérêt et, pire encore, vous risqueriez de découvrir trop tôt les rebondissements de l'histoire en lisant un mauvais paragraphe.

Un livre est fini lorsque vous réussissez à en atteindre le dernier paragraphe, qui est la conclusion de l'histoire. Ce dernier paragraphe se termine toujours par le mot Fin. Vous gagnez donc le jeu lorsque vous lisez le mot Fin.

Si votre aventure et votre lecture s'achèvent à un paragraphe qui ne conduit à aucun autre paragraphe et qui ne se termine pas par le mot Fin, vous avez perdu, et devez recommencer le livre depuis le paragraphe 1.