Jura, pays ludique "Jeu est un autre" : chronique d'une association jurassienne de jeu de rôles (1993-2003)

Autor(en): **Boegli, Antoine / Ferlin, André / Simon, Philippe**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Actes de la Société jurassienne d'émulation**

Band (Jahr): **107 (2004)**

PDF erstellt am: **26.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-550060

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Jura, Pays ludique «Jeu Est Un Autre»

Chronique d'une association jurassienne de jeu de rôles (1993-2003)

Antoine Boegli, André Ferlin et Philippe Simon

Les bonnes idées naissent souvent dans une arrière-salle de café… C'est le cas de celle qu'a eue, en 1993, un groupe de jeunes Jurassiens en décidant de créer l'Association Jeu est un autre (JEUA) qui, durant ses dix années d'existence, s'employa à promouvoir le jeu de rôle dans la région jurassienne en particulier, ainsi que dans le reste de la Suisse romande. Le défi n'allait pas de soi: souvent décrié, souvent déformé par l'analyse sensationnaliste des médias, le jeu de rôles n'avait à l'époque pas forcément bonne presse. JEUA, par un patient travail et un respect strict des principes éthiques, est toutefois parvenu à lui garantir de la respectabilité, et à faire fructifier son activité au gré de jeux de rôles grandeur nature (GN) qui attirèrent plusieurs centaines de personnes, unies par une même passion, sur différentes aires de jeu du canton.

Le présent article se veut un rappel du cursus, de la philosophie et du savoir-faire de JEUA. En préambule, il nous a toutefois semblé nécessaire de livrer quelques données théoriques sur le jeu de rôles en lui-même.

Histoire et principes généraux du jeu de rôles en grandeur nature (GN)

Définition

L'expression «jeu de rôles» désigne deux concepts:
– un jeu de société faisant intervenir l'imagination
– une technique utilisée en psychologie ainsi qu'en pédagogie, qui consiste à simuler une situation déjà vécue ou bien plausible (cas concret).

«La Noire Essence», 1996,
Château de Porrentruy.
(photo: Babette Aeberhart)

Le jeu de rôles à but ludique existe en deux parfums, le jeu de rôles de table et le jeu de rôles en grandeur nature (GN). C'est cette dernière forme qui nous intéressera particulièrement dans cet article. Pourtant, afin de connaître les spécificités du GN, une connaissance préliminaire du jeu de rôles de table est nécessaire.

Bases techniques du jeu de rôles de table

Le jeu de rôles est un type de conte interactif où un narrateur improvise des scènes sur les actions des héros, eux-mêmes incarnés à la table de jeu par les auditeurs/joueurs. Il décrit les scènes, explique l'action et donne vie aux figurants, tandis que les joueurs tiendront les rôles des héros de l'histoire. Comme il s'agit d'un jeu, le jeu de rôles est doté de règles. D'une part, celles décrivant les rôles des joueurs et du meneur de jeu dans le fonctionnement du jeu et régissant leurs interactions, et d'autre part, un ensemble de mécanismes servant à gérer les capacités des personnages à résoudre leurs actions, à arbitrer la partie. Ce deuxième groupe est appelé le «système de jeu».

Le système de jeu est construit autour de l'idée de personnage. Dans une pièce de théâtre, un rôle est défini par un dialogue préparé et probablement une synthèse de la personnalité à interpréter. Dans un jeu de rôles, les informations à disposition de chacun des joueurs sont présentées par plusieurs documents:

– Une «feuille de personnage». Elle chiffre et représente le personnage dans l'espace de règles défini par le système de jeu. La feuille de personnage exprime celui-ci par un nombre de «pointures», qualifiant les compétences et les talents d'un être purement virtuel[1].

– Un historique. Pour donner un peu d'épaisseur au rôle, le joueur dote généralement son personnage d'un «passé», ou comme dans le théâtre, d'une synthèse de sa personnalité imaginée. Dans le type de jeu

de rôles en grandeur nature (voir ci-dessous), l'historique du personnage représente un élément capital de la construction scénaristique.

En cours de partie, les joueurs et le narrateur échangent des informations sur la situation en cours et les événements dont les personnages sont témoins. La plupart du temps, les joueurs jouent en équipe et cherchent à résoudre les intrigues, le scénario, proposé par le meneur de jeu, en collaborant et en utilisant à bon escient les compétences de chacun des personnages. Les personnages sont les héros du jeu. Ils sont gérés et interprétés par les joueurs, un peu comme dans une pièce de théâtre improvisée, mais autour d'une table.

Voilà brièvement le fonctionnement du jeu de rôles traditionnel. Maintenant, nous allons aborder la version en grandeur nature, voir en quoi cette façon de faire diffère de la précédente et parler de ses attraits particuliers.

Transition vers le jeu en grandeur nature

Si l'imaginaire est le substrat sur lequel se développe le jeu de rôles de table, certains joueurs ont envie de participer à quelques artifices plus physiques. Le verbe est alors remplacé par quelques toises de draps colorés… Au lieu de décrire des scènes et d'y intervenir uniquement par la parole, le meneur de jeu d'un jeu de rôles en grandeur nature (GN) organise des événements dans lesquels les joueurs, littéralement acteurs cette fois-ci, interviendront «physiquement» au gré de leurs buts de jeu et de leurs envies.

La première différence est l'importance autre donnée au système de jeu, qui de mécanique simulationiste devient mécanique purement ludique, comme le serait finalement le règlement d'un sport ou d'un jeu d'équipe.

Le système de jeu, pour un GN, est une commodité pour réaliser virtuellement des choses qui ne peuvent pas l'être en réalité. Par exemple, c'est le système de jeu qui permettra à un sinistre personnage de jouer un assassinat politique, sans mettre en danger la vie du joueur dont le rôle sera sa victime. Ou autrement, c'est le système qui établira l'arbitrage en cas de duel à l'épée en latex ou de sortilège lancé par un puissant enchanteur.

Les règles s'effacent autant que possible devant le jeu d'acteur des joueurs, qui incarneront les personnages reçus à l'inscription, ou composés avec le soutien des organisateurs, scénaristes et meneurs de jeu. Dans un jeu de rôles en grandeur nature, les personnages seront présents physiquement, et leur réalité dépendra des talents d'acteurs et d'improvisateurs des joueurs. Quelques vérités toutes simples, à propos de la

différence de liberté de jeu entre le jeu de table et le GN: assis à une table, rien n'empêche une personne normale de jouer un géant de vingt mètres ou une fée de douze centimètres. En GN, ce ne sera pas possible. Le physique des rôles restera limité par les possibilités des effets spéciaux de théâtre.

Voici pour des GN à contexte médiéval-fantastique quelques exemples de règles et d'abstractions utilisées pour simuler des actions impossibles, dangereuses ou mettant normalement en danger les possessions des joueurs:

La santé et les armes. Le cœur des règles de GN est le système de santé et les effets que les armes ont dessus. Chaque personnage reçoit un nombre de points de santé, par exemple 10, et chaque coup d'épée en fait perdre un certain nombre. Arrivé à zéro point, le personnage meurt. A propos des armes, la sécurité demande que celles-ci soient inoffensives. Une épée sera en latex, fabriquée par le joueur ou acquise auprès d'un commerce spécialisé.

La mort. Lorsque la mort d'un personnage survient, son joueur n'est pas tenu de faire le mort pour la durée du jeu. Dans cette situation, une convention assez fréquente dans les GN est le *bandeau de mort*. Quand un personnage meurt, son joueur porte un bandeau blanc, qui lui permet ainsi de signaler son statut de «spectre». Le joueur est alors supposé rejoindre prestement l'office de l'organisation où un nouveau rôle lui sera éventuellement attribué.

Le vol. Même si le contexte du jeu admet l'existence de détrousseurs, la susceptibilité des joueurs doit être ménagée. On ne volera rien réellement, mais on fera appel à une convention pour signaler à une victime qu'elle doit vider ses poches. Par exemple, au lieu de faire les poches d'un joueur, le voleur devra attacher un lacet au bras de sa victime sans se faire remarquer.

La magie. Ici le problème principal est lié à l'absence d'exemple concret dans la vie quotidienne. Les règles de magie auront pour but de symboliser des effets autrement inexistants, telles que l'invisibilité, les boules de feu, la résurrection, etc. Un peu de farine pour le nuage, et parfois quelques feux d'artifice, ajoutent beaucoup au «réalisme» de la magie...

L'immersion ou «suspension d'incrédulité»

Que ce soit dans le jeu de table ou le jeu en grandeur nature, un élément extrêmement important est la faculté des joueurs à croire, temporairement, à la véracité des événements suggérés. Pour les organisateurs, c'est également le défi principal, même si techniquement ce n'est pas le

plus difficile à relever: pendant un temps donné, il faudra accepter, en tant que joueur ou en tant qu'organisateur, que les éléments les plus gênants des alentours soient simplement «gommés» de la perception des personnages dans le jeu. Cette faculté d'oblitérer les éléments «hors jeu» du discours de jeu – appelée «suspension d'incrédulité» – est très utile pour les organisateurs, puisqu'elle leur permettra de dépayser complètement les joueurs, ou de les impressionner avec des créatures fabuleuses, dragons et autres, qu'on sait très bien être faites de toile, de latex et de fer-blanc.

Dans les cas où des événements surnaturels devaient se produire, c'est la volonté des joueurs d'y croire pour la durée du jeu qui fera la différence et qui rendra l'expérience intéressante[2].

L'attrait du costume et les trucs de l'organisation

Comment obtenir cette «suspension d'incrédulité» et qu'est-ce qui aide à sa conservation en jeu?

Le costume. L'aide la plus simple et la meilleur marché pour parvenir à donner l'impression aux joueurs d'être dans un autre endroit, un endroit étrange même, est le costume. Généralement fabriqués par les joueurs eux-mêmes, les costumes, et plus spécialement leur nombre et leur qualité générale, donnent une première impression d'ailleurs aux joueurs. Dans un sens, si les gens sont vêtus de manière exotique, indirectement c'est parce qu'ils ne sont plus «ici et maintenant», mais bien en un autre endroit, mystérieux et dépaysant.

Coudre et bricoler une robe de roi ou de mage, une armure de preux chevalier, un harnachement de monstre dentu et griffu, sont en eux-mêmes un plaisir à ne pas négliger. Un plaisir similaire à celui des passionnés du carnaval de Venise, qui passent ainsi des mois à peaufiner un accoutrement aussi fantastique que possible. Hélas, il y a toujours des joueurs qui apparaissent en jeu affublés de vêtements bâclés sans rapport avec le monde dans lequel le jeu se déroule, voire bricolés à la va-vite et clairement provisoires. Ces joueurs découvriront vite à quel point il est difficile d'être pris au sérieux par les autres joueurs lorsqu'on est vêtu de chiffons colorés, chaussé de chaussures de tennis et équipé d'armes taillées dans de la natte de camping.

Le décor. Dans la préparation du jeu, c'est le travail le plus important de l'équipe d'intendance. Le décor mis en place ne doit pas forcément être de niveau cinématographique, mais il doit aider à l'immersion dans le jeu. Ainsi, pour un jeu se déroulant dans un contexte médiéval, bannières et tentures apportent énormément à l'ambiance. Pour un même

contexte médiéval, l'éventuelle proximité d'un château ou autre ouvrage similaire sera un plus non négligeable.

La nourriture. Une fois que les yeux des joueurs sont satisfaits, faire de leur estomac un allié de l'organisation est un détail capital de la conservation de la suspension d'incrédulité. Sont à proscrire tous les mets distribués en sachets hermétiques, particulièrement si lesdits sachets jurent avec le décor. Quand un banquet est promis aux joueurs, il est du devoir de l'organisation de se débrouiller pour que les repas y ressemblent le plus possible. Des plats chauds et nourrissants, qui tiennent au corps et permettent de se dépenser durant tout le jeu. Ce n'est pas toujours possible, mais des mets préparés sur le feu tels que cochon de lait, méchoui et coquelets, ressuscitent l'aspect convivial et quelque peu tribal des activités autour d'un foyer.

Le système monétaire. Il est révélateur de constater l'importance que la monnaie a dans notre civilisation, à quel point elle est un élément vital de la suspension d'incrédulité. Amasser de l'argent est une obsession tellement courante que son équivalent doit pouvoir fonctionner dans un GN, et l'argent de jeu doit aussi avoir un genre de valeur. Le truc de l'organisation pour établir cette valeur est de réduire intentionnellement la masse monétaire en jeu, afin de provoquer une demande artificielle, et de lier l'achat de consommations dans les auberges et tavernes à la possession d'argent de jeu.

La concentration de population. Suivant le scénario, il peut être utile de donner à la masse des joueurs l'illusion d'une foule immense. Le meilleur truc est ici d'éviter de trop disperser les joueurs sur le terrain de jeu, voire même de les entasser en un même endroit.

La nuit. Et finalement, jouer sur la méfiance naturelle des humains vis-à-vis des événements nocturnes pour accentuer l'aspect fantastique ou mystérieux de certains instants du jeu. La nuit, les costumes de monstres sont toujours plus efficaces que le jour, ne serait-ce que parce que les fermetures éclair sont moins apparentes…

Les acteurs du jeu

Les joueurs sont les rois du jeu. C'est pour eux que tout est organisé, du moins officiellement, et c'est aussi par eux que la réussite du GN sera assurée ou non. Les joueurs viennent seuls ou en équipes, et demandent énormément d'attention de la part des scénaristes.

C'est important de réaliser que les rôles tenus par les joueurs ne sont pas forcément à prendre au pied de la lettre. Une fois le rôle reçu, le joueur va s'en faire une idée qui le guidera durant le jeu. Mais cette idée n'est pas un script immuable, et pourra changer en cours de jeu. De

même, les joueurs auront la possibilité de respecter ou non leur rôle, et si l'envie leur en prend, de passer leur jeu à la taverne à boire des bières et à gueuler des chansons à boire.

Nous allons maintenant voir comment un GN commence, se déroule et se termine.

Entrée des acteurs

Les joueurs ont reçu leurs rôles et fabriqué leurs costumes, l'organisation a mis en place les décors et l'intendance pour le jeu, tout est prêt.

La première scène d'un jeu de rôles en grandeur nature est le *briefing de début de jeu*. Les organisateurs réunissent les joueurs sur une esplanade et expliquent les grandes lignes des événements du jeu.

On fait ensuite un résumé des règles de jeu, avec quelques rappels de base au sujet de l'importance de respecter l'esprit et non la lettre, et finalement un rappel grossier du contexte de jeu et de l'environnement dans lequel le jeu se déroulera.

Cette conférence est capitale. Elle sert aussi bien à définir les limites du jeu qu'à mettre les joueurs dans l'état d'esprit approprié. Une fois que l'exposé est terminé, les joueurs rejoignent leurs campements et emplacements d'introduction, par exemple le lieu où est parquée leur caravane, en attendant de se mettre en mouvement vers l'aire de jeu.

Durée et distances

Les distances sont normalement les mêmes en jeu que dans la réalité, sauf éventuellement dans les intrigues nomades, où une caravane de joueurs se déplace de point de ralliement en point de ralliement. Là, alors, les distances sont exagérées pour donner une plus grande importance au déplacement. On aura des zones hors-jeu, pour éviter par exemple l'extension des intrigues à la réalité quotidienne (négociations politiques, assassinats et autres actions costumées), et quelques endroits auront des propriétés particulières (monde des morts, autre planète, etc.) mais les distances «visibles» restent à l'échelle réelle.

En ce qui concerne la durée, d'une façon ou d'une autre, le jeu se déroule en temps réel, les accessoires narratifs du jeu de rôles de table, des films et pièces de théâtre, ne sont pas disponibles ni même utilisables en GN. Par exemple, impossible d'utiliser l'ellipse. Par contre, un GN se déroule dans l'urgence. Les intrigues posées par les scénaristes et les joueurs se déroulent souvent dans un contexte de crise, à la chronologie ponctuée çà et là d'événements paroxystiques, destinés à maintenir la

pression et l'intérêt des joueurs. On peut citer dans un contexte futuriste les événements qui précèdent et/ou suivent une tentative de coup d'Etat, dans un médiéval fantastique le rituel mortel que les serviteurs du mal tentent de mettre en place pour ouvrir les portes de l'enfer, et ainsi de suite. Chaque groupe, chaque faction en présence tente alors de guider la résolution du paroxysme dans le sens qui s'accorde le mieux à ses buts et ambitions de jeu.

Malgré tout, la chronologie du jeu, son «planning» devra aussi prévoir des instants de calme, afin de permettre aux joueurs de reprendre leur souffle, et aux organisateurs d'improviser la suite en cas de besoin…

Le salut des artistes, rideaux

Voilà. Le jeu se termine selon l'horaire donné par l'organisation. Les joueurs commencent de plier bagages, mais avant tout, il reste à faire le *débriefing de jeu*. Durant cette conférence, les organisateurs expliquent ce qu'ils avaient en tête au début du jeu, et les joueurs racontent comment ils s'en sont tirés et qu'est-ce qu'ils ont finalement fait. Ce *débriefing* est très important, pour trois raisons.

D'abord, il permet aux joueurs et aux organisateurs de savoir ce qui s'est passé dans le reste du jeu. En effet, et c'est une erreur fréquente chez les joueurs débutants, il est impossible durant le jeu de comprendre et d'appréhender l'intégralité des événements. C'est aussi valable pour les organisateurs, qui devraient être omniscients et ubiquistes pour pouvoir suivre le déroulement de toutes les intrigues et tractations en cours.

Deuxièmement, le *débriefing* est important pour sortir les joueurs du jeu et les replacer dans la réalité. L'expérience du jeu de rôles est épuisante et fascinante, et il peut arriver que des joueurs aient de la peine à admettre que le monde imaginaire dans lequel ils étaient plongés est maintenant terminé. Un phénomène de «descente», en quelque sorte, qui est atténué par l'annonce officielle de la fin du jeu.

Troisièmement, avant le rituel repas d'adieu, les organisateurs font les recommandations d'usage en matière de sécurité routière. Le jeu a épuisé les participants, ceux-ci ont tout intérêt à se reposer un peu avant de prendre la route.

Lorsque nous parlons de type de GN, nous ne parlons pas uniquement du choix du contexte, mais aussi des implications que ce choix a sur l'organisation et l'écriture du jeu.

Le GN médiéval fantastique

Il s'agit du genre de GN que l'on rencontre le plus. Directement influencé par la littérature *heroic fantasy* et plus particulièrement par l'univers de Tolkien et du Seigneur des anneaux, on y rencontre aussi bien des races imaginaires (elfes, trolls…) que des magiciens ou des chevaliers.

La magie y est omniprésente et certains personnages possèdent des pouvoirs surnaturels. Souvent l'intrigue oppose les forces du mal aux forces du bien. Les personnages appartiennent alors aux rangs du chaos, qui disposent de monstres divers, ou à ceux de la vie.

Les GN de ce type nécessitent un coin de campagne bucolique ou un château en plus ou moins bon état pour amener les joueurs dans un monde «différent».

Le GN historique ou contemporain

L'univers de jeu n'est, dans ce cas, pas imaginé et est totalement basé sur un véritable contexte historique, voire dans certains cas sur des personnages ou des faits ayant réellement existé. A ne pas confondre avec les reconstitutions historiques, dont le but est de faire revivre les événements tels qu'ils se sont déroulés. Dans un GN historique, la partie d'improvisation est tout aussi importante que dans les autres genres de jeux.

Les périodes exploitées sont multiples: de l'Antiquité à nos jours, selon les envies des concepteurs.

L'intérêt essentiel de ce type de jeu est dans la reconstitution, la recréation d'une société ou de quelques-uns de ses éléments les plus marquants, notamment les costumes et les plats d'époque.

Le GN futuriste

Les contextes de jeux futuristes se déroulent dans un avenir plus ou moins proche, et les scénarios sont largement influencés par la littérature ou le cinéma de science-fiction. Ils sont parfois de type post-apocalyptique, où l'humanité est en péril, ou simplement dans un univers futuriste dans lequel la technologie prend une place importante.

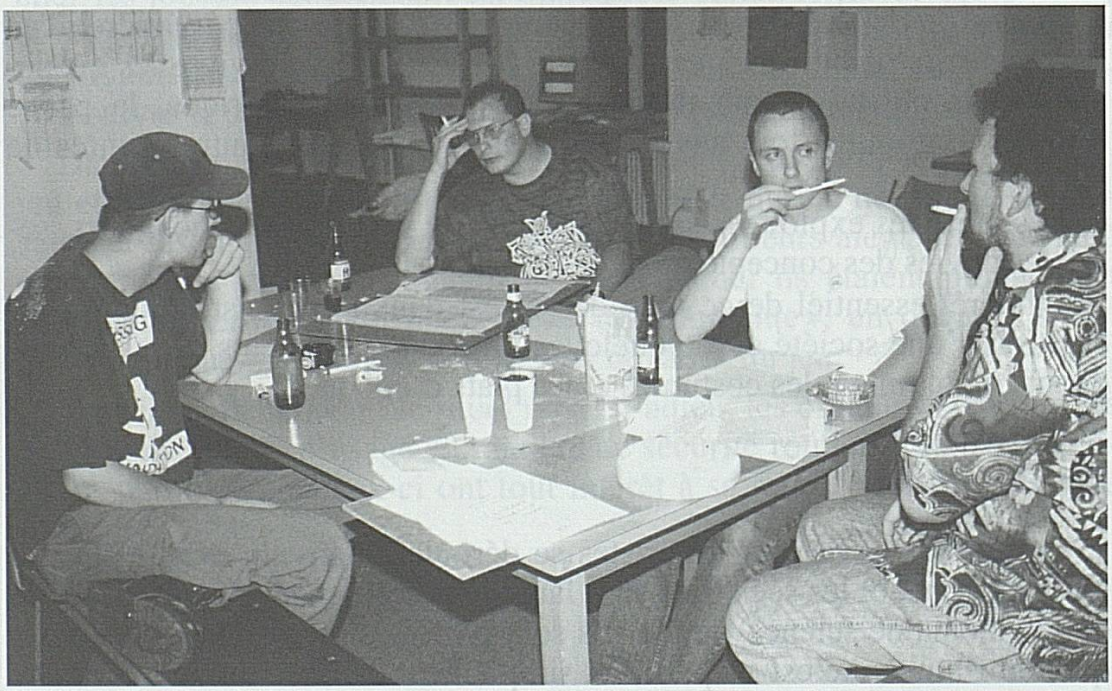
Ces jeux sont plus difficiles à mettre en place, principalement à cause de l'aspect pacotille que les décors ont alors tendance à prendre. La «suspension d'incrédulité» est plus difficile à obtenir.

La «murder»

Le nom anglais vient du terme «murder-party», ou en français «soirée-enquête». Ce genre de GN est habituellement réservé à un nombre restreint de participants, entre 20 et 30 personnes. Le schéma habituel est la résolution d'une enquête policière – généralement un meurtre – dans un huis clos. Les joueurs doivent découvrir lequel d'entre eux est le coupable. Les scénarios sont ici influencés par la littérature policière (par exemple Agatha Christie). Les époques et contextes exploités peuvent être grandement diversifiés: entre-deux-guerres, Guerre froide, années 1970, voire même des contextes futuristes ou fantastiques.

De l'art d'organiser un GN

L'organisation d'un GN motive deux types de réflexions: d'ordre ludologique tout d'abord, d'ordre logistique ensuite. Elles s'inscrivent dans une temporalité qui, bien que soumise aux aléas de la disponibilité des organisateurs, s'est concrétisée, dans le cas de Jeu Est Un Autre (JEUA), par un échéancier relativement strict.



«La Noire Essence», 1996, château de Porrentruy. Séance de travail. (photo: Antoine Boegli)

Si le premier germe de la gestation d'un GN se résume à une envie – par exemple celle de recréer tel ou tel contexte historique pour y laisser développer une intrigue –, la réflexion préliminaire à mener de la part des organisateurs consiste à déterminer le type d'univers dans lequel le jeu se déroulera. De ce premier choix découleront en effet des critères déterminants tels que le système de jeu (présence/absence de dimension surnaturelle, de magie…) ou les règles.

Nous avons vu précédemment que, dans le cadre du GN, ces types d'univers sont au nombre de trois: «médiéval fantastique», «historique», «futuriste». Au fil des ans, JEUA a tenté, par vœu de diversité et par respect des joueurs, d'alterner le plus régulièrement possible ces trois grandes familles de jeux.

Ce premier cadre posé, il convient d'entrer concrètement dans la phase de construction proprement dite de l'univers de jeu. Phase la plus démiurgique de l'organisation d'un GN, elle consiste à créer une société miniature, avec sa géographie, sa temporalité, ses peuplements, son imaginaire, son organisation politique et religieuse, ainsi que ses rapports de force sociaux. Cette construction s'avère fictive dans le cas d'un GN de type «médiéval fantastique» ou «futuriste»; elle se réfère au contraire à un contexte donné dans le cas d'un jeu de type «historique», cette dernière option donnant lieu à des recherches bibliographiques relativement importantes[3].

En parallèle à la construction de l'univers de jeu, qui forme la toile de fond du GN, un deuxième axe de réflexion va consister en la définition d'un scénario dans lequel les joueurs devront évoluer. Un scénario d'un genre particulier toutefois, puisque sujet à évoluer en temps réel, au gré des initiatives prises par les participants. Plus précisément, l'univers scénaristique d'un GN se décompose en trois éléments: premièrement, le choix d'un argument de base, une situation de départ qui circonscrit l'ensemble du jeu (pour «999» par exemple, il s'agissait de pourvoir à la nomination d'un nouvel évêque au siège diocésain, en remplacement de son prédécesseur décédé). Dans un deuxième temps, il s'agit de définir, à l'intention de joueurs ou de groupes de joueurs (familles nobles, mercenaires, marchands…), des intrigues, ou, plus prosaïquement, des buts de jeu (se faire élire à tel ou tel poste, servir fidèlement tel ou tel clan, etc.). Troisièmement, et l'on a ici l'activité la plus gourmande en temps, l'équipe scénaristique rédige à l'intention de chaque joueur un rôle personnalisé détaillant l'identité, le parcours biographique et le ou les buts de son personnage.

Tout jeu nécessitant des règles, un troisième et dernier axe de réflexion s'articulera autour de la mise en place d'un corpus réglementaire

définissant, par exemple, les conditions selon lesquelles un personnage peut trouver la mort, celles de sa résurrection, les puissances relatives de tel ou tel sort de magie, etc. Au fil de ses expériences, JEUA a tenté de constamment améliorer, adapter ou moduler son corpus de règles, jusqu'à en léguer certains aspects à d'autres associations romandes.

Un monde, une histoire, des règles: le GN est ainsi constitué. Sur le papier toutefois… De fait, pour donner corps au jeu, cette phase d'élaboration conceptuelle aura continuellement été doublée d'une phase de concrétisation.

Châteaux, oriflammes et pâté des princes-évêques

Assurer le bon déroulement d'un GN réunissant plusieurs centaines de personnes durant vingt-quatre ou quarante-huit heures nécessite des compétences organisationnelles certaines, aux niveaux de la logistique, de la sécurité ou encore de l'encadrement. Ainsi, une fois posée la première pierre de l'argument scénaristique du jeu, ses concepteurs doivent alors s'interroger sur sa faisabilité.

Le premier problème à régler sera celui de l'aire de jeu. Celle-ci varie selon le monde ludique défini: un château sera le bienvenu pour un jeu historique, un jeu futuriste se déroulera de préférence dans une usine désaffectée, étant compris que ces lieux se doivent d'être d'un accès aisé et ne présenter aucun danger pour la sécurité des joueurs[4]. Cela étant, et

«999», 1994, Château de Pleujouse. Préparation d'un repas. (photo: David Patthey)

quelle que soit sa nature, l'aire de jeu se révèle la pierre angulaire de la manifestation: sa recherche nécessite donc diplomatie et persuasion auprès des autorités en charge du lieu convoité. Du château de Pleujouse à celui de Porrentruy en passant par les anciens locaux de l'entreprise Schäublin à Delémont, JEUA, en s'appuyant à de rares occasions sur une courte campagne de presse[5], a pratiquement toujours pu décrocher l'aire de jeu souhaitée.

L'immersion des participants dans l'univers de jeu passe par leur capacité à endosser et faire vivre un rôle: un effort de mise en scène doit également être fourni. Les joueurs, par la confection de leur costume, en donnent une première étape. Mais il incombe à l'organisateur d'y mettre du sien: en recrutant par exemple des groupes de saltimbanques chargés de faire naître une ambiance musicale festive, mais surtout en agrémentant l'aire de jeu de décors soignés. Location ou construction de tentes et de cantines, confection d'oriflammes, de fresques, mise en place de bûchers[6], l'effort de construction s'est révélé important. L'apogée ayant certainement été atteint en 1995 lors de l'organisation du GN «Vae Victis» (au lieu-dit La Combe, commune de Lajoux), à l'occasion duquel fut érigée une réplique – miniaturisée certes – d'un camp de légionnaires romains.

Dernière grande articulation logistique, l'assurance de la subsistance se révèle également un point crucial de la réussite d'un GN. Les joueurs se préparant à un effort souvent continu, un boire et un manger en adéquation se révèlent nécessaires. Si les traiteurs et fournisseurs de boissons de la région jurassienne ont été fortement mis à contribution durant les dix années d'activité de JEUA, l'association a elle aussi à quelques occasions mis, au sens propre, la main à la pâte. Ainsi lorsqu'il s'est agi, en 1994, de préparer un gigantesque et délicieux pâté des princes-évêques destiné à un contingent de quelque 200 joueurs.

L'histoire de JEUA

1989-1993: Les origines de «Jeu Est Un Autre»

Afin de comprendre ce qui a poussé, en 1993, une vingtaine de jeunes Jurassiens, pour la plupart étudiants, à se lancer dans l'organisation de jeux de rôles grandeur nature, il convient de remonter à la fin des années 1980.

A cette période, de nombreux GN étaient organisés en France, et la Franche-Comté en accueillait plusieurs chaque année. Ces jeux étaient d'une assez grande importance et comptabilisaient jusqu'à 400 personnes dans des châteaux tels que le Mombart, près de Montbéliard, ou

la citadelle de Belfort. C'est en participant à une série de ces jeux qu'une poignée de Jurassiens eut l'idée d'importer ce type d'activité de ce côté-ci de la frontière.

Le 3 octobre 1992, dans l'arrière salle d'un café de Delémont, se réunissait, sur l'initiative de Maxime Boillat, une vingtaine de personnes: ce fut la naissance de Jeu Est Un Autre[7]. La structure s'officialisa en une association le 13 mars de l'année suivante.

1993-1995: Des débuts à la création d'un style

La mise en place du premier jeu de rôles grandeur nature posera déjà son lot de complications. L'organisation même d'une manifestation ludique dans un cadre historique, par des jeunes gens, présente des problèmes, tant le concept de jeu de rôles est alors méconnu. Trouver un château et obtenir les autorisations nécessaires s'avèrent être une tâche particulièrement difficile pouvant mettre en péril le projet de l'association. Après de longues, et vaines, démarches pour obtenir le château de Raymontpierre[8], JEUA se tourne vers le château de Pleujouse et reçoit, de ce côté-ci, un réel soutien.

A l'instar de ce qui se fait de l'autre côté de la frontière, JEUA se lance dans la préparation d'un jeu de rôles médiéval-fantastique. Toutefois, l'univers imaginé n'est pas complètement fantastique et est basé sur quelques faits historiques, partant du principe qu'il est plus aisé de reprendre le monde réel plutôt que d'en imaginer un nouveau. Sur un scénario relativement simple et linéaire mêlant éléments médiévaux européens et clins d'œil à l'histoire égyptienne (voir encadré), JEUA organise donc, les 14 et 15 août 1993, son premier GN, qui s'avérera être alors le plus grand à avoir jamais été organisé en Suisse avec près de 150 joueurs.

Parallèlement, les représentants de JEUA se rapprochent des autres clubs romands, avec pour conséquence une participation grandissante de joueurs venant de l'arc lémanique au fil des jeux (voir graphique).

Raymontpierre

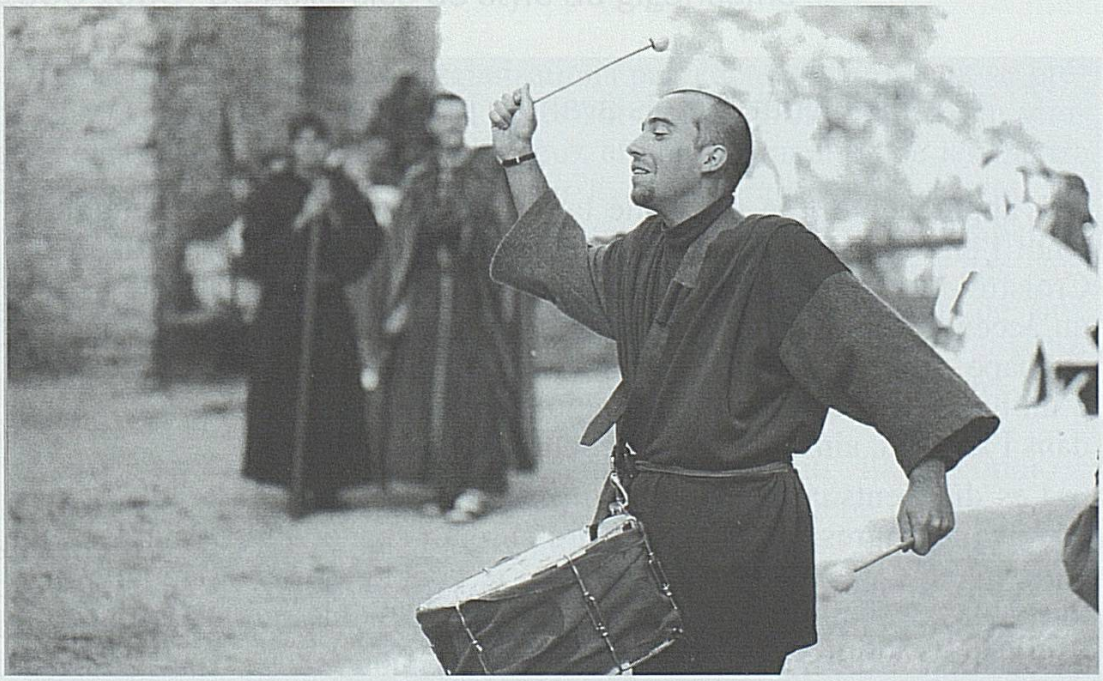
Dans un univers médiéval fantastique, l'intrigue est basée sur l'opposition manichéenne entre les forces du bien et celles du mal.

Trois groupes distincts se font face durant le jeu: les forces du mal et le duché de Raymontpierre qui est sous leur emprise; la Sainte Inquisition qui s'y oppose directement, mais qui combat également la magie, réminiscence païenne des premiers temps; la cité des jeux, qui

regroupe le peuple et certains mages des forces du bien. Ceux-ci, pour arriver à vaincre le chaos, ont une série d'épreuves ou d'énigmes à résoudre.

Malgré un scénario très simple et linéaire, ce jeu s'est basé sur l'histoire, en introduisant, par exemple, des éléments de la mythologie égyptienne. Cela en a fait un GN différent sur bien des aspects de ce qui se faisait – et se fait encore. Cette différence, inconsciente à l'époque, deviendra au fil des jeux la marque consciente de JEUA.

1994, JEUA prend ses marques. Deux jeux se profilent dans un tout autre registre que le médiéval-fantastique. La nécessité d'explorer de nouveaux concepts, d'expérimenter d'autres types de jeux ou d'époques semblait une évidence à la majorité des membres du club. Proposer quelque chose de différent, sortir du schéma manichéen standard dans lequel se déroule la majorité des scénarios de jeux de rôles, oublier «les bons et les méchants», voilà la ligne que JEUA va adopter. Bien entendu, cette direction est implicite et les changements se font par étapes successives. La première est franchie au printemps 1994, les 10 et 11 avril. JEUA organise un GN futuriste, «Cyberpunk»[9], dans les galeries des fours à chaux de Saint-Ursanne[10]. Le genre *cyberpunk* n'a a priori rien de novateur, la littérature et les jeux de rôles sur table l'exploitent depuis de nombreuses années. Toutefois, intégrer ce type de scénario en



«999», 1994, Château de Pleujouse. (photo: David Patthey)

grandeur nature avec près de 80 joueurs dans un environnement constitué par des galeries souterraines, plongées dans une obscurité quasi totale constitue une nouveauté en soi. Les fours à chaux se transforment alors en prison futuriste.

La plus grande évolution a lieu les 20 et 21 août de la même année, lors du GN historique «999, quatre mois avant le jugement dernier», à nouveau au château de Pleujouse (voir encadré). Elle se décompose selon le type de jeu et le scénario. Lors du choix du type de jeu, historique, il est décidé de réduire au maximum l'influence de la magie, de ne l'évoquer qu'en terme de sorcellerie et de religion telle qu'elle était perçue au X^{e} siècle. Par ailleurs, l'univers de jeu dans lequel évolueront les joueurs est basé, dans l'ensemble, sur des faits réels ou qui auraient pu l'être. Il n'y a dès lors plus à proprement parler de puissance occulte malveillante, mais uniquement des croyances. Le scénario, lui aussi, est conçu différemment. On sort du schéma linéaire – où il fallait résoudre une énigme pour accéder à la suivante – pour essayer un nouveau concept. Il n'y a d'ailleurs pas de scénario à proprement parler, ou plutôt, il n'y en a pas qu'un, mais 200, un par joueur. Le fil conducteur du jeu est en fait constitué d'une série d'énigmes parallèles impliquant des groupes de joueurs différents et se recoupant suivant l'évolution du jeu. Cette manière de concevoir un jeu présente l'avantage de laisser beaucoup plus de liberté au joueur; l'essentiel des informations dont il a besoin pour atteindre ses buts sont dans ses mains, ou celles d'autres personnages. Il n'est dès lors – presque – plus nécessaire de diriger les participants.

999, quatre mois avant le jugement dernier

L'approche de l'an mil et de la fin du monde annoncée mettent en émoi l'ensemble du clergé et de la population. L'évêque Estrubert de Croistre décède en ce début d'été de l'an 999. Sa mort tragique ne fait qu'accentuer la peur au sein du monastère éponyme. Sur les conseils du pape, par l'intermédiaire de son émissaire, on organise l'élection d'un nouvel évêque parmi les neuf chanoines du monastère. Leur salut dans l'au-delà, ainsi que celui de leurs fidèles, en dépend.

Les différents comtes des environs, tous plus avides de pouvoir les uns que les autres, cherchent à faire élire un chanoine pouvant garantir leurs intérêts. Sans compter que dans le peuple, effrayé, dépouillé par les nobles et décimé par l'épidémie de feu de Saint-Antoine, gronde un vent de révolution…

En 1995, trois jeux seront organisés. En respectant les principes exploités lors du 999, JEUA explore à nouveau des contextes et des types de jeux nouveaux. Le premier est une «murder», premier exercice de ce style, se déroulant dans les années 1930: «Jonnathan Hart», au château de Soyhières. Le deuxième, «Purgatory», est un jeu historique de type western se déroulant dans l'Ouest américain des années 1870. Et le troisième, «Vae Victis», également un jeu historique, a pour contexte la Guerre des Gaules dans laquelle s'affrontent Helvètes et Romains. Ce dernier a comme particularité de se dérouler en deux temps: une première partie nomade de vingt-quatre heures, durant laquelle les joueurs se déplacent d'une douzaine de kilomètres – des Emibois à Lajoux – avec des roulottes, et une seconde partie fixe, également de vingt-quatre heures, où les différentes parties négocient avant de se retrouver face à face. Par souci de réalisme, l'affrontement est virtuel, c'est-à-dire qu'il se fait sur une carte, comme cela se fait dans les jeux de stratégies ou «wargames».

Le bilan des trois premières années se montre plus que positif. JEUA a réussi à créer son propre style de jeux: des contextes très étoffés avec des scénarios les moins linéaires possibles; des périodes historiques habituellement peu ou pas exploitées en grandeur nature; une logistique et une intendance exigeante. Mais la plus grande marque du style de JEUA est le souci de réalisme apporté aux contextes de jeu associé à l'omniprésence de l'humour et de la dérision.

1996-1998: De l'exercice de style au gigantisme

1996, dans le sillage des organisations précédentes, deux jeux se préparent. Toutefois cette année-là, et les suivantes, JEUA marque un virage radical dans le style même des jeux et dans la manière de les mettre en place. Deux types de GN verront le jour durant cette période: les murders, et les GN médiévaux fantastiques. Les premiers, de plus petites tailles, permettent à JEUA de dépasser ses limites, de réaliser des jeux en se fixant des contraintes ou encore d'explorer des concepts de jeux nouveaux. Les seconds, ouverts à un plus large public, offrent la possibilité de concevoir un univers complet pour y accueillir plusieurs centaines de joueurs.

Printemps 1996, la première de ces murders, «Avanti village Popolo», se déroule vers la fin des années 1970. Elle met en scène un groupe de stars du disco, leurs imprésarios, sponsors, danseuses et autres groupies dans un contexte politique fictionnel dans lequel se mélangent de sombres histoires que l'on rencontre régulièrement dans le milieu du show-business. Dans un tel contexte, la dérision est exacerbée et la place de l'humour prend une importance considérable.

En août de la même année, la *Noire Essence*, premier volet de ce qui deviendra la trilogie d'*Ajia* (ci-après), annonce le retour au médiéval fantastique, mais cette fois-ci dans un univers créé de toutes pièces par JEUA. A cette occasion, le château de Porrentruy verra défiler dans ces murs plus de 230 joueurs, dont une grande proportion venus de France et de l'arc lémanique. La participation de ces joueurs ne sera pas sans effet sur la manière de JEUA de concevoir les GN. La plupart d'entre eux étant des joueurs expérimentés, les exigences quant aux rôles, règles et autres décors se sont accrues avec pour conséquence directe une amélioration de la part de JEUA concernant la conception et l'organisation générale du GN.

1997, un seul jeu sera organisé cette année-là, le second, «Consolament», devait être le rendez-vous ludique de l'été, mais a dû être annulé conséquence du refus des autorités de mettre le château de Porrentruy à notre disposition. En avril, «L'affaire Lydia Brown», une murder exploitant la parano des années de Guerre froide est organisée. Des membres de l'espionnage et du contre-espionnage américains et soviétiques, ainsi que des membres de la mafia, sont réunis par le FBI pour découvrir l'assassin de Lydia Brown, agent double et fille d'un industriel véreux. GN pour lequel les éléments de jeux, tels que cartes de visites, fausses factures, rapport d'autopsie, etc., ont été façonnés avec un souci de réalisme très poussé. A noter que ce jeu à été rejoué à plusieurs reprises, notamment dans le cadre d'un séminaire d'entreprise.

A nouveau deux jeux en 1998, selon un schéma identique à celui de 1996, sont organisés. Le premier, «La salle d'attente», explore une nouvelle voie dans la conception du scénario d'une murder: la vingtaine de joueurs «écrivent» leur propre rôle sur la base d'informations fortement limitées[11]. Autre particularité de cette murder: il ne s'agissait pas cette fois-ci de découvrir un meurtrier, mais de comprendre ce que tous ces personnages faisaient réunis dans cet étrange lieu[12]…

La trilogie d'Ajia

Plus classiques dans leur approche contextuelle puisque c'est du médiéval-fantastique, les jeux de cette série se déroulent dans le monde d'Ajia, un monde où d'étranges peuples côtoient les humains, où une pléthore de dieux interviennent dans les affaires courantes, et surtout où la magie est une réalité quotidienne et la mort un état (généralement) temporaire.

Contrairement aux autres jeux, le monde de la trilogie d'Ajia est bâti pour contourner certains aspects problématiques des règles de GN, par

«Dies Irae», 2000, Bure. (photo: Muriel Rochat)

exemple la simulation du décès d'un rôle et la reprise subséquente d'un autre rôle par son joueur.

Un monde médiéval-fantastique, donc, avec en prime un accent particulier sur l'intrigue et la négociation politique. On pourrait presque dire qu'Ajia est une Suisse imaginée où, à cause du jeu et du plaisir qu'il véhicule, les travers les plus étonnants de notre société s'approprient des qualités presque légendaires et où tout se négocie sans limites et sans retenue.

Une autre particularité de ces GN est leur continuité. D'un jeu à l'autre, la possibilité de reprendre son ancien rôle a été offerte aux joueurs, principe qui permet à ceux-ci de faire évoluer un personnage qu'ils connaissent déjà bien, et que d'autres joueurs connaissent aussi.[13] L'autre avantage étant le développement du monde et des règles de jeu en se basant sur l'expérience des anciennes éditions.

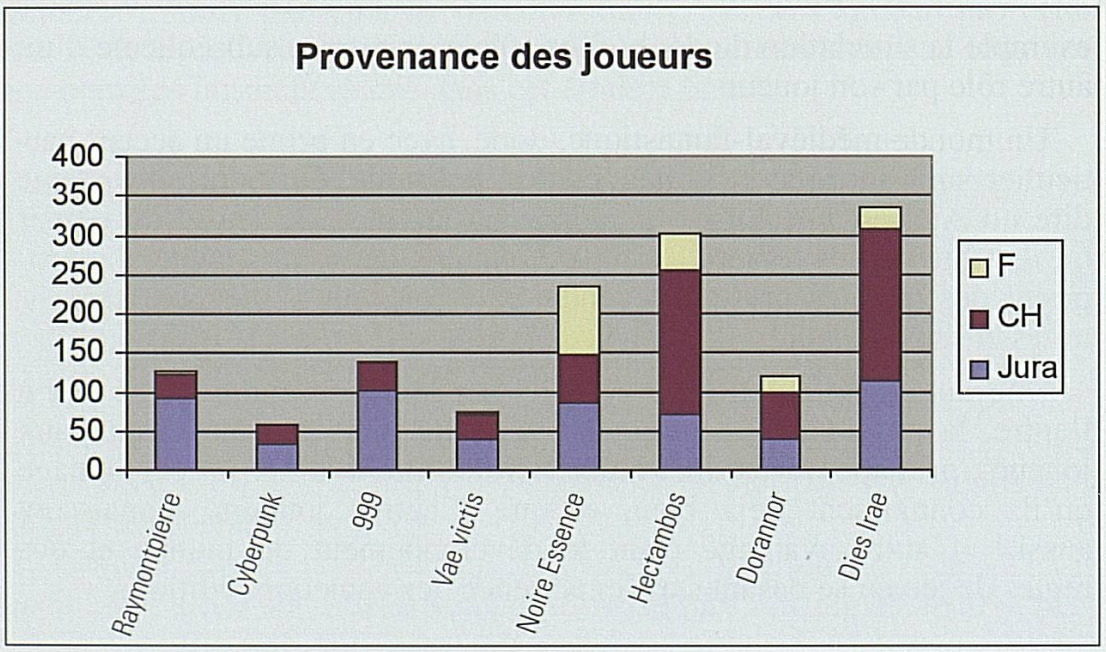
Eté 1998, «Hectambos», deuxième volet de la trilogie d'Ajia, est organisé, à nouveau au château de Porrentruy. La principale nouveauté de ce GN est l'assimilation des propositions des joueurs dans nos intrigues. Ainsi, par exemple, un joueur a pu amener sa propre fausse monnaie dans le jeu, ce qui a bousculé l'équilibre économique qui était prévu, et surtout occupé une partie des 300 joueurs, convaincus qu'il s'agissait d'un élément prévu par les organisateurs.

1999-2003: De la relève à la fin

Retour au futuriste, avec une nouvelle équipe, au printemps 1999 avec le GN apocalyptique *Elite*. La planète terre approche de sa fin et seule une élite aura le privilège d'être expatriée et sauvée. Les joueurs doivent prouver leur indispensabilité en résolvant une énigme inspirée des schémas littéraires de Georges Perec. A nouveau une intrigue conçue en respectant une série de contraintes.

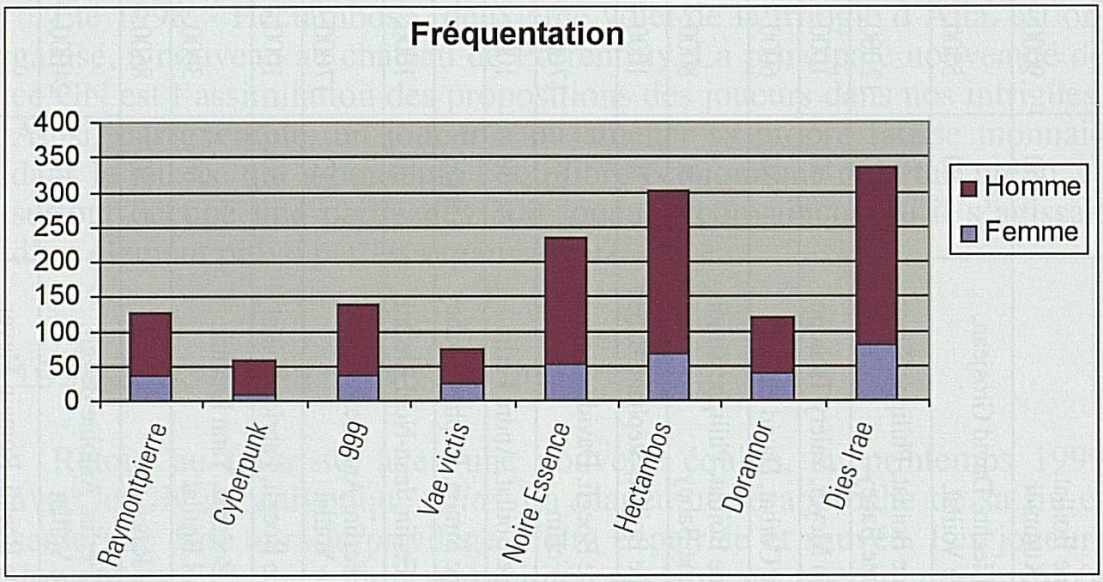
A l'été 1999, une nouvelle équipe scénaristique prend en charge l'organisation d'un GN médiéval fantastique intitulé «Dorannor», qui, comme les volets d'«Ajia», se déroula au château de Porrentruy. Sa thématique en était inspirée des volontés autonomistes écossaises du Moyen Age. Pour l'occasion, quelque 120 joueurs firent le déplacement.

En août 2000, sur 48 heures, le troisième et dernier volet de la trilogie d'Ajia, *Dies Irae*, sera aussi le dernier GN de JEUA. Organisé dans un champ sur la commune de Bure, à un jet de pierres de la frontière française, il regroupa environ 330 joueurs.



Chronologie des jeux organisés par JEUA

Année	Titre	Lieu	Type	Conception	Joueurs	Budget
1993	La malédiction des Raymond	Château de Pleujouse	Médiéval fantastique	Maxime Boillat, Manu Kummer	150	9000.–
1994	Cyberpunk	Four à chaux, Saint-Ursanne	Futuriste	Yann Liechti, David Grosjean, Fabrice Voillat	80	5500.–
1994	999	Château de Pleujouse	Médiéval historique	Maxime Boillat, Philippe Simon, Stéphane Babey	190	12000.–
1995	L'affaire Jonathan Hurt	Château de Soyhières	Murder année 30	Romain Meyer, Valéry Tschopp	30	1000.–
1995	Purgatory	Combe Tabeillon, Glovelier	Western historique	Jérôme Corbat, David Debart	80	6000.–
1995	Vae Victis	Franches-Montagnes	Antiquité historique	Maxime Boillat, Philippe Simon, Stéphane Babey	80	8000.–
1996	Avanti Village Popolo	Franches-Montagnes	Murder année 70	Maxime Boillat, Stéphane Babey	30	1000.–
1996	La noire essence	Château de Porrentruy	Médiéval fantastique	Antoine Boegli, David Grosjean, André Ferlin	235	17000.–
1997	L'affaire Lydia Brown	Combe Tabeillon, Glovelier	Murder guerre froide	Maxime Boillat, André Ferlin	30	1000.–
1997	Consolament	–	Médiéval historique	Philippe Simon, Stéphane Babey	Annulé	
1998	La salle d'attente	Combe Tabeillon, Glovelier	Murder fantastique	André Ferlin, Jean-Noel Liechti	30	1000.–
1998	Hectambos	Château de Porrentruy	Médiéval fantastique	André Ferlin, Antoine Boegli, Fabrice Voillat	310	17000.–
1998	X3	Movelier	Murder Cyberpunk	Antoine Boegli, Fabrice Voillat	30	1000.–
1999	Elite	Delémont	Cyberpunk	Hervé Boéchat, Yann Liechti, Raphael Boillat	60	3000.–
1999	Dorannor	Château de Porrentruy	Médiéval fantastique	Jérôme Raval	120	8500.–
2000	Dies Irae	Bure	Médiéval fantastique	André Ferlin, Antoine Boegli, Fabrice Voillat	315	24000.–
2003	Le Détour	Cœuve	Médiéval fantastique	Antoine Boegli, Romain Meyer, et al.	Annulé	



Particularité de ce GN: une bataille liminaire déterminait le contexte général pour le reste du développement du jeu. But du jeu: prendre le contrôle d'un col fictif, et asseoir ainsi sa souveraineté sur une zone stratégique du monde de jeu. A noter que ce dernier épisode, au niveau de sa scénarisation, s'est singularisé par une grande intégration des vœux que les joueurs avaient exprimés sur leur document d'inscription. Ce qui nécessita une grande souplesse de la part des concepteurs du jeu. On a ainsi pu voir des participants jouer dans le cadre du jeu une pièce de théâtre de leur composition.

2003 signera la fin officielle des activités de JEUA. Bien qu'un ultime GN, «Le Détour», quatrième volet de la «Noire Essence», ait été agendé et finalisé pour cet été-là, il dut être annulé par manque d'inscriptions. Ensuite de quoi, les membres de JEUA ayant été happés par la vie active, l'association vota sa dissolution en novembre 2003.

A l'heure actuelle, force est de constater que l'activité du jeu de rôles grandeur nature est en régression, du moins dans ses aspects les plus visibles. On se perd en conjectures sur les raisons de cette évolution négative: faut-il incriminer le développement technologique des jeux informatiques, qui permettent un englobement de plus en plus abouti dans un univers de jeu? Le jeu de rôles n'était-il qu'un phénomène purement générationnel, destiné à agoniser avec le XX^{e} siècle? Quoi qu'il en soit, et quoi qu'une renaissance future ne soit pas à exclure, le GN, dans la région jurassienne et ailleurs, par les énergies qu'il aura su mobiliser et fédérer, appartient de plain-pied aux faits de société.

Antoine Boegli, ingénieur ETS en informatique
André Ferlin, ingénieur HES en gestion de la communication
Philippe Simon, licencié ès Lettres, journaliste au Temps

NOTES

[1] Un personnage pourrait ainsi être résumé par «Intellect 8, Force 12, Endurance 26, Crochetage 13, Course 12». En fonction du système de jeu, ces données pourront être utilisées pour faire se mesurer ce personnage à d'autres.

[2] Ainsi, en GN, lorsqu'un joueur se fera assassiner, il ceindra son front, par exemple, d'un bandeau blanc et deviendra aux yeux des autres joueurs virtuellement invisible. C'est un spectre après tout…

[3] On notera que l'univers de jeu peut se lier à un contexte historique de deux manières différentes: par une option lâche, qui fera l'impasse sur le référent historique précis (exemple: «999» qui, dans un diocèse fictif, s'intéressait aux peurs eschatologiques générées par l'approche de l'an mil); ou par une option resserrée, qui prend racine dans un événement attesté (ex.: «Vae Victis», qui rejoua les antécédents de la bataille de Bibracte relatés par Jules César dans *La Guerre des Gaules*).

[4] Les GN organisés par JEUA étaient notamment au bénéfice d'un encadrement de secouristes.

[5] En 1998, le mensuel satirique *La Tuile* fut par exemple d'un grand secours pour obtenir l'autorisation, déniée dans un premier temps par les autorités cantonales jurassiennes, d'utiliser le château de Porrentruy pour l'organisation du GN «Hectambos».

[6] Sur lesquels seuls des hommes de paille ont pu y trouver la mort, précisons-le…

[7] Jeu de mot, trouvé par Stéphane Babey, faisant référence à la citation d'Arthur Rimbaud, «Je est un autre» extraite de la *Lettre du Voyant*.

[8] Maison fortifiée au-dessus de Vermes.

[9] En science-fiction, le cyberpunk est un genre d'anticipation introduit dans les années 1970 qui explore l'importance grandissante de la machine dans la société, et plus spécifiquement de la cybernétique selon les termes de Norbert Wiener.

[10] Ancienne mine de chaux à Saint-Ursanne parcourue par plus de 17 km de galerie, dont 4 ont été utilisées lors du jeu.

[11] Chaque joueur reçoit un document, ressemblant à une déclaration d'impôts, à remplir, dans lequel lui sont demandés une série d'éléments concernant son personnage. Les organisateurs ne se basent alors que sur ces éléments pour écrire le scénario et les rôles des joueurs.

[12] Les joueurs ont compris, après quelques heures de jeu, qu'ils étaient tous morts et se trouvaient, à la suite d'un malheureux hasard, dans l'attente de passer au purgatoire…

[13] Lors du 3e volet, une douzaine de joueurs avaient conservé leur personnage. Celui-ci ayant vieilli de cinquante ans, ils ont, chacun d'entres eux, dû jouer un personnage ayant une grande expérience, mais ayant aussi des cheveux grisonnants et devant s'aider d'un bâton pour se déplacer…