



FEVRIER 2011

NUMÉRO 1

EDITORIAL LE PRINTEMPS DU JEU DE RÔLE ROMAND

Après un hiver sans neige, attendez-vous à de fortes chutes de jeux de rôle en Suisse. Et oui, avec les beaux jours, ce sont les conventions qui fleurissent dans les campagnes suisses romandes.

Car il faut dire que cette année, le lapin de Pâques nous gâtera avec pas moins de trois conventions d'excellente qualité : *Ludesco*, *Orc'Idée* et *la Fête du Jeu*. Je vous laisse les découvrir dans l'interview croisé que l'on m'a accordée. S'il existe un JdR spécifiquement suisse, le dynamisme des organisateurs est l'une de ses caractéristiques.

Pour ma part, je suis heureux de vous présenter notre premier numéro à l'occasion de ce tir groupé de grands événements rôlistes. C'est une manière pour moi de rendre hommage aux travailleurs de l'ombre qui rendent possible de fabuleuses rencontres et des parties mémorables – et accessoirement une vente conséquente de revues.

J'espère donc que vous prendrez le temps de vous déplacer en masse aux conventions, ces lieux qui font vivre le jeu de rôle helvétique.

Swiss Made JdR est aussi une tribune pour ses lecteurs. Pour cela, il existe deux manières de contribuer :

- Le courrier des lecteurs est la manière la plus directe. Les courriers les plus originaux et les plus engagés seront bien entendu privilégiés.
- La revue est ouverte à des créations personnelles et des articles extérieurs. Pour cela, il suffit de me contacter pour en discuter.

COURRIER DES LECTEURS

Tu te veux fédérateur, mais as-tu réfléchi sur comment le titre "Swiss Made JdR" allait être reçu par les Bourbines ? N'aurait-il pas mieux valu appeler cette revue "SwissMadeCON" ?

Sanne
Villars-sur-Glâne, FR

Cher Sanne, je sens dans ces quelques lignes un sarcasme concernant le nom de nos estimés collègues bourbines d'HelvetiCON. Pour leur défense, ne maîtrisant pas la langue de Rousseau, ils ne se doutaient pas de l'amusante connotation de leur nom dans nos belles contrées. Pour ceux du fond qui ne connaissent pas encore, HelvetiCON est une association fédérative du JdR en Suisse allemande (helveticon.ch).

Pour répondre plus directement à tes questions, je dois avouer que je n'ai pas réfléchi tout de suite à l'aspect francophone du nom. Je m'en fichais royalement car je savais que j'allais principalement écrire en français. Je savais également que ce nom n'était pas une insulte à l'intelligence de qui que ce soit dans la langue de Max Frisch.

Mais à présent, une traduction du n°0 avec son « manifeste pour le JdR helvétique » est en cours de réalisation et il a fallu réfléchir à cet épineux problème de nom. Et figurez-vous que sur la proposition du traducteur, j'ai validé un nom qui me semble honnête : *Swiss Made RSP*. L'acronyme RSP pour Rollenspiel n'est pas courant mais je trouve que ça a plus de classe que RPG ou RS !

INTERVIEW LA FÊTE D'ORC'ESCO

Ce printemps, la Suisse romande vibrera au rythme du jeu de rôle grâce aux plus grosses conventions de nos microrégions : *Ludesco* (11-13 mars) pour l'arc jurassien, *Orc'Idée* (2-3 avril) pour l'arc lémanique, la *Fête du Jeu* (29 avril – 1^{er} mai) pour le Valais. Pour en savoir plus, j'ai pris rendez-vous avec les responsables « JdR » de ces conventions afin de leur tirer les vers du nez.

SMJdR : Avant toute chose, pourriez-vous présenter votre feuille de personnage afin que les lecteurs puissent vous reconnaître au détour d'une partie ?

Vincent Mottier, grand ancien d'Orc'Idée : Demi-troll, demi-gobelin, 26^{ème} niveau qui a bien roulé sa bosse, qui a tout testé. Je possède trois petits familiers dont un petit Batman féroce.

Jérôme Christen, chef suprême du jeu de rôle à la Fête du Jeu : Je suis un investigateur sans peur et sans reproche qui lutte contre le mal et le mauvais fendant.

Sylvie Guillaume, grande prêtresse du sanctuaire JdR à Ludesco : Cette question ne me parle vraiment pas du tout. Une feuille de personnage, c'est plutôt dans les jeux de rôles habituels et je n'ai jamais eu l'occasion d'y jouer. Je joue plutôt aux jeux indépendants sans feuille de personnage. Donc je ne sais pas vraiment quoi te répondre...

SMJdR : Le ou laquelle d'entre vous a la plus grosse (convention en terme de JdR) ?

Sylvie : Ce n'est en tout cas pas moi. Orc'Idée sans doute.

Vincent (avec le sourire) : Y a pas photo, c'est

Orc'Idée. (Tout le monde hoche la tête)

Jérôme : La Fête du Jeu est la plus grosse convention de jeux, avec toutes ses activités ludiques confondues. Et cette année nous espérons attirer encore plus de monde que les autres années. Mais en terme de JdR, c'est clair, Orc'Idée est la plus grande, la meilleure, la plus belle, la plus ancienne.

Vincent : On espère encore pour longtemps.

Les participants de l'interview marquent une minute de silence de respect.



Jérôme (à droite) et Vincent (à gauche) comparent leurs grosses conventions.

SMJdR : Dans les rapports entre vous, est-ce plutôt la concurrence ou la collaboration qui domine ?

Vincent : Il n'y a pas de concurrence dans le jeu de rôle. C'est absurde. A la différence des Français qui sont fans de tournois, pour une fois qu'il y a un jeu coopératif où on raconte une histoire ensemble, pourquoi parler de concurrence, de stock-options ?

Jérôme : Il n'y a pas de concurrence, mais la collaboration reste limitée. Ce n'est pas volontaire et cela provient souvent du manque de temps et des tournus permanents dans les



comités. C'est le manque de suivi ou de continuité qui nous empêche d'approfondir la collaboration.

Je tiens également à souligner qu'*Orc'Idée* participe au jury du concours de scénario de la *Fête du Jeu*. Cela prouve bien que nous travaillons ensemble.

Sylvie : Notre coopération se caractérise en grande partie par le partage d'informations et la diffusion de celles-ci. A ce titre, le carnet d'adresses d'*Orc'Idée* est très important pour toucher le public rôliste.

SMJdR : Et pour les dates de vos événements, vous concertez-vous ?

Vincent : On a des créneaux, *Orc'Idée* a toujours été début avril.

Jérôme : Ca fait 18 ans que la *Fête du Jeu*, anciennement *Polygames*, se déroule le dernier week-end d'avril.

Vincent : On se concerte aussi un peu officieusement mais, en cas de litige, c'est le premier qui poste sa date sur *Au fil du jeu* et sur les forums qui a raison.

Sylvie : Etant les derniers arrivés, nous avons tenté, en planifiant *Ludesco*, de tenir compte du calendrier ludique romand d'une part et du calendrier culturel local d'autre part.

SMJdR : A présent, intéressons-nous à vos différences. Qu'est-ce qui rendra votre convention unique par rapport aux autres ?

Jérôme sort une longue liste : Je vais laisser parler les autres, car j'ai beaucoup à dire.

Vincent : *Orc'Idée*, c'est du jeu de rôle non stop, du samedi au dimanche soir. A la fin, il faut encore chasser les derniers rôlistes à coup de massue. De plus, il y a un très grand choix de parties qui se déroulent simultanément.

Il est difficile pour nous d'organiser des « extras ». Les gens viennent pour jouer et toute activité particulière se fait au détriment du temps de jeu. En réalité, *Orc'Idée* est organisé par ses participants : nous ne faisons qu'offrir un lieu et une logistique. Ensuite, ce sont les participants qui proposent des parties ou autre chose.

SMJdR : Des rumeurs disent que vous avez du mal à trouver des MJs cette année...

Vincent : Chaque année, c'est la même chose. Généralement, cinq jours avant la date limite, il y a cinq, six parties et puis, après une énième relance à la

date fatidique, on dénombre une cinquantaine de parties de jeux de rôle. Les meneurs suisses aiment se faire attendre, à moins qu'ils soient fidèles aux clichés de notre pays : lents à la détente.

Pendant, cette année, nous nous y sommes pris un peu plus tard. Il y a plein de nouveaux au comité et ça a ralenti la communication. Ce sang neuf a permis à *Orc'Idée* de perdurer encore cette année. Le retard, ce n'est pas grave, il suffit de moins espacer les relances.

LUDESCO, VOUS AVEZ DIT « INDIE » ?

Une jeune convention qui soufflera sa deuxième bougie seulement, mais ça ne l'empêche pas de jouer dans la cour des grands. L'ambiance y est particulière, populaire, chaleureuse... horlogère pour être précis. Mon cœur de Jurassien ne peut que tressaillir de joie à l'idée de déguster, tout en jouant, une bonne BFM de derrière les fagots. L'effort pour donner une place importante au JdR, et tout particulièrement au JdR « indie » avec Fabien Hildwein, doit être relevé et j'espère que les rôlistes suisses répondront présent.

Plus d'infos sur leur site :

<http://www.ludesco.ch/>



Les MJs seront de toute façon au rendez-vous.

SMJdR : Et à *Ludesco* ?

Sylvie : Cette année, nous mettons l'accent plutôt sur l'initiation et sur les bases du JdR. Bien entendu, nous souhaitons accueillir des joueurs confirmés, notamment en proposant des parties non stop (même si le choix n'est pas celui d'*Orc'Idée*), mais les animations particulières s'adressent à un public débutant : parties d'initiation en format court, conférence de Fabien Hildwein sur des questions aussi simples que « Qu'est-ce que le JdR ? ».

Il faut dire que l'année dernière, nous avons constaté qu'un grand nombre de participants à *Ludesco* se posaient des questions sur le JdR. La curiosité était vraiment présente. Malheureusement, il était difficile pour eux de découvrir cette activité à cause du caractère hermétique d'une partie et du vocabulaire de jeu. Nos activités de cette année ont pour objectif de faciliter l'accès au JdR aux curieux, qui sont souvent plus nombreux qu'on ne le croit.

SMJdR : A ton tour, Jérôme, dis-nous tout !

Jérôme : Pour nous, en termes de JdR, nous souhaitons amorcer une renaissance. L'année dernière, le JdR allait dans le mur pour plusieurs raisons : des salles mal placées et un manque de temps de l'organisation pour gérer le JdR. L'orientation générale se tournait vers le jeu de plateau et le JdR était délaissé. Cette année, nous avons décidé de lui redonner une place conséquente et de le remettre en avant. Dans cette optique, nous avons choisi de miser sur l'originalité pour que les participants

d'*Orc'Idée* aient envie de venir jouer en Valais un mois plus tard à la *Fête du Jeu*. Nous avons plusieurs arguments qui plaident en notre faveur.

Nous pouvons proposer une salle par partie. Cela permet certaines ambiances de jeu impossibles dans le brouhaha habituel des conventions. De plus, le lieu de la convention, le casino de Saxon, propose des salles aux ambiances particulières : un vrai carnotzet valaisan, une salle dans les combles.

ORC'IDÉE, LES 12 CROCS DE MINUIT...

Quel rôliste ne connaît pas encore la Mecque du JdR suisse – même les bourbines nous l'envient ? Pour les petits nouveaux, je vais essayer de décrire une ambiance de convention exceptionnelle, grouillante d'activité, avec du JdR dans tous les coins : *NAM 68* avec ses tables décorées aux couleurs kaki, des costumes en voici en voilà, les gobages de flans du *Space Fridge*, le stand poussiéreux de *2D sans faces...* Que du mythique, je vous dis.

Mais un petit conseil, jeune aventurier, les inscriptions aux parties, c'est pire qu'à Paléo : il faut bondir sur leur site tel le guépard sur l'innocente gazelle le jour de lancement des inscriptions des joueurs. L'ouverture de la chasse est un vrai massacre et, après 24 heures, le choix des parties devient restreint. Mais les retardataires ne doivent pourtant pas se décourager : des parties pirates sont toujours proposées sur place.

Toutes les infos sur leur site :

<http://www.orcidee.ch/>

[*Interruption* : les « familiers » de Vincent nous sautent dessus pour dire bonne nuit. Aucun Batman n'a été blessé lors de l'enregistrement]

Jérôme poursuit : Nous avons également à disposition une salle de conférence. Nous voulons y organiser des conférences, tables



rondes ou discussions. Nous proposerons de discuter des processus de création et d'édition du JdR (voir encadré « Swiss Made JdR en déplacement ») et nous avons invité Fabien Deneuille, auteur de « La bible du MJ » et juge à notre concours de scénario. Il a sans doute beaucoup à nous apprendre.

Nous proposerons également une activité qui nous demande un grand travail d'écriture et d'organisation mais qui a le mérite d'être innovante : une campagne de 8 parties, « Les Artefacts du Temps ». Elle se déroulera durant

reconnaisables. C'est du JdR totalement « swiss made ».

Vincent sent la pression : Avec un programme comme ça, même *Orc'Idée* se fait ratiboiser.

Jérôme : Attends, laisse-moi finir, tu n'es pas au bout de tes surprises. Nous avons lancé cette année un concours d'écriture de scénario pour l'« Appel de Cthulhu ». Le gagnant sera par ailleurs édité par *Sans Détour*, la maison d'édition de ce jeu.

LA FÊTE DU JEU ET LA CHASSE AU TRÉSOR

Ne cherchez plus le trésor, il est là sous vos yeux : la *Fête du Jeu* est un bijou de convention pour rôliste. Si je le dis, ce n'est pas à cause des serveuses trolls et leurs cocktails, ni pour le cadre de jeu exceptionnel qu'offre le casino de Saxon, ni même pour la qualité incomparable des intervenants de leurs conférences et tables rondes.

Ce qui rend la *Fête du Jeu* de cette année si extraordinaire tient dans une seule activité : « Les Artefacts du Temps ». Idée ambitieuse et novatrice, cette campagne laissera à n'en pas douter des souvenirs impérissables aux rôlistes qui la suivront. Pour ma part, je ne louperai cet événement pour rien au monde.

Plus d'infos sur leur site :

<http://www.lafetedujeu.ch/?q=rolistes>

tout le week-end et pourra être jouée par des participants différents. Nous aimerions que les parties précédentes aient un impact sur les scénarios suivants et nous avons prévu une fin très ouverte. Il y aura trois moments particulièrement intenses pendant le week-end : la partie de départ jouée par des invités, la partie finale sur deux tables simultanément le samedi soir et un prologue « délire » le dimanche. Les scénarios, le système et les univers – on va voyager dans le temps – sont maison, même si nos influences seront

SMJdR : Justement, l'annonce de ce concours a très peu circulé et l'information n'est pas parvenue sur les sites ou forums suisses. Comment pouvez-vous expliquer ça ?

Jérôme : Ce concours a été lancé par notre président et tout s'est fait très vite. Les délais ont été très courts et nous avons fait de notre mieux. Comme je l'ai déjà dit, l'aspect JdR de la *Fête du Jeu* est encore expérimental et ce concours en est un exemple. Son succès est relatif mais nous sommes satisfaits de la participation. C'est une bonne

expérience que nous espérons mettre à profit lors de la convention et nous corrigerons les éventuels défauts pour la fois suivante. Remarquez que 4 juges sur 6 sont Suisses et que plusieurs participants le sont également, même si l'éditeur est Français. Nous essayerons de faire jouer les meilleurs scénarios du concours lors de la *Fête du Jeu*.

A cela, vous ajoutez des parties d'initiation destinées au grand public qui vient en grand nombre à notre convention et vous avez fait le tour des grandes lignes de notre programme.



SMJdR : Et au niveau logistique, quelles sont les commodités que vous proposez ? Alcool et chippendales à volonté ?

Jérôme : A ce niveau encore, une grande évolution chez nous. Le casino de Saxon a un restaurant et un bar. Ils resteront ouverts durant le week-end et s'adapteront à nos besoins et à la spécificité de nos activités : petite restauration évidemment mais il y aura également des menus du jour. Le soir, qui sera sans doute moins familial, on installera dehors un bar troll – les serveuses seront déguisées en troll – avec des cocktails médiévaux fantastiques et un grand feu de bois. Je sens que ça va être sympa.

Pour dormir, on innove également avec un camping gratuit. Nous mettrons à disposition une grande tente de GN mais il est également possible de planter sa propre tente. Sinon, on propose aussi des hôtels à proximité.

Vincent : Chez nous, on n'est pas là pour dormir ou boire mais pour jouer. Dans le pire des cas, si on a un coup de barre, il y a quelques matelas pour se reposer un petit peu : dans ce cas, n'oubliez pas les boules quiès. Sinon pour manger et boire, c'est clair qu'on n'a pas les cocktails du casino de Saxon. Nous ne servons pas d'alcool mais nous proposons un vaste choix de nourriture sur le pouce, dont le fameux taboulé, peut-être aussi de la soupe aux poix et au lard. Mais le vrai plus d'*Orc'Idée*, c'est le service directement aux tables de jeu grâce à nos chariots et nos charmantes bénévoles. Les croissants et pains au chocolat du matin sont également le moment gastronomique fort de la convention.

Sylvie : Dès notre première édition, nous avons essayé de mettre à disposition du public une restauration de qualité, qui a été très appréciée. Cette année encore, nous proposons des menus chaque jour, le tout à prix modique. En permanence vous trouverez également des snacks et de la nourriture chaude (soupe, etc.). Niveau boisson, en dehors de l'attrail traditionnel, un petit clin d'oeil à la région avec de la BFM ! Pour l'hébergement, nous disposons d'un local de repos pour ceux qui le désirent et proposons également d'autres types d'hébergement proches de la convention. Pour les chippendales, je vais tenter d'amener cette fabuleuse idée au comité pour l'année prochaine. Au cas où il y a des volontaires...



Sylvie subit mon interrogatoire. Pour les bigleux, je ne tiens effectivement pas de micro.

SMJdR : Vos rôlistes sont de quel type ? Gros geeks qui sentent sous les bras ou cosplays aguicheuses ?

Jérôme, sans hésiter : Gros geeks chez nous. Peut-être quelques geekettes des montagnes, mais pas beaucoup.

Vincent : Gros geeks chez nous avec quelques jolies cosplays ; l'entrée est gratuite pour les personnes costumées d'après le thème. Il y a pas mal de filles à *Orc'Idée*, c'est un peu une marque de fabrique. On a aussi une grosse horde de Français qui viennent foutre le bordel, c'est folklore.

Sylvie : Et bien, chez nous, ce qui avait été assez intéressant l'année dernière, ça a été le mélange entre gros geeks absolus et des personnes totalement inverses. C'était d'ailleurs amusant car les personnes extérieures ont parfois rencontré pour la première fois des



passionnés de JdR. Ils ont été choqués de voir des « hardcore gamers » totalement pris dans leur partie qui mangent leur bircher et qui ne sortent de table que pour aller faire pipi.

SMJdR : Qu'est-ce qui caractérise selon vous le JdR suisse ?

Vincent : De toute façon, le JdR, c'est un paravent, des dés, un scénario. Un JdR reste un JdR que l'on soit en France ou en Suisse. Il n'y a pas de grande différence.

A part que les tournois en France, c'est vraiment de la daube... Nous faisons aussi plus de multitablets, il y a plus de filles aussi. C'est pour ça que les Français viennent chez nous.

J'ai fait quelques conventions en France. C'était souvent très sympa mais j'ai l'impression qu'il y a moins de diversité dans les jeux proposés. Dans l'ordre d'idée, sur 30 JdR, 15 de vampire, 12 d'INS et seulement 3 originaux qui font quelque chose de spécial. Alors qu'ici, à *Orc'Idée*, sur 50 parties, tu en as 48 différentes dont 30 qui sont des JdR maison.

C'est ce qui m'hallucine chaque année...

Sylvie : Moi non plus, je ne suis pas particulièrement persuadée qu'il existe un JdR suisse. J'ai tout de même l'impression que les rôlistes romands sont plus tournés vers la France que vers un JdR national. Sans doute que ce qui caractérise le JdR suisse est son éclatement et le peu de contact entre les différentes régions linguistiques. Le régionalisme suisse apporte peut-être aussi de la diversité.

Jérôme : Moi, je suis plutôt valaisan centré et je n'ai jamais fait de convention en dehors de la Suisse romande. Je vais donc plutôt parler du JdR valaisan. C'est une bande de personnes qui se connaissent de longue date et c'est toujours les mêmes qui reviennent. Je crois qu'il y a une assez grande inventivité proportionnellement au nombre de personnes, avec des scénarios-délires particuliers pour une convention ou un système maison. C'est sans doute lié au fendant qui hante nos tables.

SWISS MADE JDR EN DÉPLACEMENT

La revue suisse de jeu de rôle sera évidemment présente sur les trois conventions. Je tiendrai un stand qui proposera cette revue imprimée en noir et blanc pour deux malheureux petits francs. Il sera également exceptionnellement possible de souscrire à un abonnement soutien pour 10 CHF qui comprend les trois premiers numéros qui sortiront en 2011. Les abonnés auront le privilège de recevoir en primeur les prochaines revues par courrier.

Swiss Made JdR ne sera pas uniquement présent pour faire son odieux business. Je couvrirai également à ma manière les événements : je jouerai au plus grand nombre de créations helvétiques possible et j'interviewerai un certain nombre de personnalités. Ces entretiens feront par la suite l'objet de podcasts disponibles sur notre site. En collaboration avec les conventions, *Swiss Made JdR* distribuera des questionnaires afin de réaliser un recensement des rôlistes suisses.

Je participerai également aux discussions et débats qui auront lieu lors des différentes manifestations. Avec l'aide de *2d sans faces*, j'aurai même l'honneur de modérer une table ronde à la *Fête du Jeu* à Saxon. Nous nous intéresserons aux processus de création et d'édition des jeux de rôle, la discussion s'adresse à tous les créateurs en herbe de Suisse romande.



CRITIQUE Di6DENT N° 1

En janvier 2011, le premier numéro du magazine *Di6dent* est sorti sous format électronique (3 € sur rapidejdr.com). Une nouvelle rubrique internationale, absente de leur n°0 promotionnel, y fait son apparition : « Role over the world ». Le premier pays traité est en toute logique le plus beau, le plus fort, le plus grand, c'est-à-dire le nôtre qui est selon eux « l'autre pays (francophone) du jdr ».

Ce petit dossier dresse un gentil panorama du JdR dans notre pays ce qui satisfera les éventuels curieux français. Le portrait est sommaire et très consensuel. En les lisant, on a l'impression que la Suisse est un pays de cocagne du JdR. C'est certes vrai, mais les Helvètes auraient sans doute apprécié un ton plus acide et un traitement plus approfondi. Il n'empêche que le dossier est complet et permet de découvrir des JdR suisses méconnus comme *Laborinthus*.

Nous pouvons tout de même nous interroger sur la légitimité des intervenants choisis par Sanne, transfuge à la *Fédération française de jeu de rôle* et coauteur de l'article, notamment les national-traîtres de *ForgeSongs*, vendus au grand capitalisme rôliste français. Il aurait été intéressant d'avoir également des avis plus locaux issus de clubs et de plus jeunes joueurs.

Quoi qu'il en soit *Di6dent* n'est pas *Swiss Made JdR* et n'a pas vocation à le devenir. Leur dossier est globalement bon et, s'il vous laisse sur votre faim, vous vous consolerez avec les 160 excellentes autres pages de ce magazine.

Si vous n'aimez pas le format PDF, sachez que *Di6dent* a lancé un appel à soutiens pour financer une sortie papier de ce numéro sur Ulule.com. Plus d'infos sur di6dent.fr.

REPORTAGE DICE NIGHT (1)

Le nom *Swiss Made JdR* se mérite et je suis prêt à toutes les expériences pour garantir ce label à la revue. C'est pour cette raison que je pris ma boîte à dé et mon bâton de pèlerin pour explorer les territoires méconnus du JdR bourbine.

Il faut avouer que les événements rôlistes alémaniques sont rares et mon intérêt se porta tout de suite sur la *Dice Night* de Solothurn (www.dicenight.ch).

Et c'est ainsi qu'un sombre vendredi de février, je pris le train à la conquête de la Suisse allemande. La nuit était sombre et froide lorsque j'arrivai au lieu de rendez-vous. Un centre culturel alternatif servait de repaire aux rôlistes du coin. J'essayai de me fondre dans la foule des quinze personnes présentes et je tendis l'oreille afin de glaner quelques informations sur leurs coutumes locales. Ils ne parlaient assurément pas l'allemand que j'avais appris à l'école. J'ai cru tout de même comprendre par leur raclement de gorge et à leur gestuelle qu'ils se racontaient leurs derniers sombres exploits vécus autour d'une table. Je me sentis rassuré : nos coutumes ne diffèrent finalement pas tant que ça.

C'est alors que celui qui semblait être leur chef imposa le silence et prit la parole...
(Suite au prochain numéro)

CRÉDITS

Rédaction : Lionel Jeannerat

Photos et relecture : Ana Cardoso

Design : Gaël Huguenin

Contact : redactionATswissmadejdr.ch

Retrouvez *Swiss Made JdR* sur internet avec des infos hebdomadaires sur swissmadejdr.ch

