



MAI 2013

NUMÉRO 3

EDITORIAL CHOSE PROMISE...

Début 2011 commençait l'aventure Swiss Made JdR, aventure de journalisme local et rôliste tout droit sortie de mon esprit malade. Il s'agissait d'une envie personnelle et individuelle qui n'avait d'autre contrainte que ma disponibilité et mon inspiration. J'avais pourtant fait une promesse : SMJdR serait composé d'au moins trois numéros. Mon idée de départ était de tous les écrire en une année. Finalement, il en est sorti un par an. Il faut avouer que le rythme est d'une lenteur grosbillesque, je le confesse sans rougir. Mais ne dit-on pas : « Rien ne sert de courir, il faut partir à point » ou encore « Y a pas le feu au lac » ?

Donc deux ans + 1d6 mois plus tard, j'ai le plaisir de vous présenter la dernière revue promise. Je me sers à présent de cette tribune pour faire un petit bilan de l'expérience.

Tout d'abord, au niveau du contenu, j'ai abordé de nombreuses thématiques : conventions, magasins, jeux suisses et édition en Suisse. Je crois qu'il est difficile d'être plus exhaustif mais la revue n'a de loin pas encore disséqué complètement le jeu de rôle helvétique. En réalité, durant ces deux ans, je n'ai que gratté le verni qui cache une richesse incroyable. J'ai découvert un microcosme encore plus florissant que prévu et j'ai d'ores et déjà suffisamment d'idées de sujets pour plusieurs revues supplémentaires.

Swiss Made JdR avait également pour objectif de dynamiser, de fédérer et donner une certaine visibilité au jeu de rôle helvétique. Je ne pense pas qu'un numéro par année dynamise ou

fédère grand-chose. Par contre, cette initiative a clairement donné une visibilité au jeu de rôle suisse auprès des autres rôlistes francophones mais également auprès des Suisses non-rôlistes. J'ai reçu parfois des messages de personnes curieuses qui demandaient plus de précisions sur notre hobby. Depuis le changement de site, je n'ai plus les chiffres précis mais chaque numéro de la revue a été téléchargé plusieurs centaines de fois, cela prouve que Swiss Made JdR ne laisse pas indifférent.

J'ai passablement tâtonné au niveau du support et de la diffusion. SMJdR n°1 a été imprimé sur support papier, le bide complet. La revue est à présent disponible uniquement sur support électronique et c'est logique. Le blog et la présence sur les réseaux sociaux complètent désormais l'offre d'information de la revue.

A présent la boucle est bouclée et le bilan est donc largement positif à mes yeux. C'est donc avec fierté que je conclus la première saison de Swiss Made JdR. A présent, j'aimerais ouvrir à cette aventure un nouveau volet plus mature. La nouvelle saison accompagnera sans aucun doute ma décision de considérer le jeu de rôle comme une partie de mon activité professionnelle. J'aurai certainement plus de flexibilité et de volonté pour poursuivre l'aventure.

Je tiens aussi à remercier tous ceux qui m'ont aidé durant ces deux années : Ana et Gaël.

Swiss Made JdR termine sa première saison et s'ouvre sur une seconde. La nouvelle formule n'est pas définie et toute personne intéressée à la revue peut s'annoncer. Contactez-nous par e-mail (Attention, il a changé) : swissmadejdr@gmail.com



INTERVIEW 2DSF SECONDE ÉDITION

Chez nos voisins français, on les croit parfois morts ou perdus dans les limbes rôlistiques mais 2d Sans Faces (2dSF) revient depuis 2012 avec des nouveautés que l'on n'attendait plus. Nous faisons le point sur cette maison d'édition helvétique atypique qui n'en est pas à son coup d'essai. A force, ils ont pris du XP avec notamment *Nobilis*, *Tigres Volants* et *Nightproowler 2*.

SMJdR : Pourriez-vous vous présenter aux malheureux qui ne vous connaissent pas encore ?

Antoine Boegli : Par le plus grand des hasards, je suis l'actuel président de 2dSF.

Yann Lugin : Je suis le *comptable* de 2dSF, à ne pas confondre avec caissier ou trésorier. Ce n'est pas la même chose.

Oliver Vulliamy : Je suis l'actuel secrétaire désigné volontaire, à l'unanimité évidemment ! Nous sommes ensemble les trois coconspirateurs qui travaillons sur les différents projets de la coopérative, le noyau dur en quelque sorte.

SMJdR : C'est bien que vous soyez encore un peu dur à vos âges. Pourriez-vous présenter rapidement 2d Sans Faces, vos activités et vos publications ?

Oliver : Nous sommes une coopérative d'édition. Qui dit coopérative, dit plein de gens qui se sont réunis derrière l'idée stupide de produire des JdR en Suisse.

Antoine : Pas que des jeux de rôle, mais dans les faits, nous n'avons fait que ça. Nous avons obtenu un peu par accident la licence de *Nobilis* de l'époque lointaine de *Men in Cheese*, groupe qui avait travaillé sur le JdR Lyonnaise. Nous avons hérité d'un certain nombre de licences et nous avons créé la coopérative pour les exploiter. Donc on a sorti *Nobilis*, puis *Tigres Volants* (TV) et la deuxième édition de *Nightproowler* (NP2). Ce sont nos publications plus anciennes mais nous avons à présent de nouveaux projets en cours de préparation : des traductions et des créations originales. On y met beaucoup d'entrain même si, comme tous bons Suisses, nous avançons calmement. Mais on est toujours là !

SMJdR : Vous aviez une certaine ambition en lançant la coopérative ou c'était juste





Comme vous pouvez le voir, ça ne rigole pas chez 2d Sans Faces. De gauche à droite, Yann, Oliver et Antoine

histoire d'exploiter quelques licences, d'imprimer du papier et boire des bières ?

Oliver : Demain le monde, après-demain l'Univers !

Antoine : On avait vraiment beaucoup d'ambition au départ mais comme nous avons aussi été lâchés par pas mal de membres au fil des années, beaucoup de projets se sont résumés à une note de bas de page de notre histoire interne. Et des hectolitres de bière.

Yann : Au départ, on n'imaginait pas qu'il serait aussi difficile d'assurer du suivi.

L'ambition était de faire des produits qui nous plaisaient. Jusque-là, on y est assez bien arrivé notamment au niveau de l'impression. Ensuite c'est vrai que pour NP2 en particulier, le suivi a été plus que médiocre.

Antoine : On voulait à la base sortir un supplément par année et par gamme – un supplément semestriel pour NP2 parce que c'était tout de même une gamme qui avait de l'avenir. Elle a toujours de l'avenir mais on est un petit peu revenu en arrière sur nos belles intentions.

SMJdR : Quel est le bilan jusqu'à présent



que vous pouvez tirer sur 2dSF, plutôt positif ou négatif ?

Antoine : Positif, en ce qui me concerne. Si je n'avais pas commencé à perdre du temps, de l'argent et pas mal de points de santé mentale pour 2dSF, je me serais peut-être mis à collectionner des petits trains.

SMJdR : Ce qui est très honorable dans notre pays.

Antoine : Oui, mais l'exercice éditorial est tout de même super intéressant à faire. Même si nous ne sommes pas hyperréactifs, en termes de hobby, on pourrait faire bien pire que ça. Je parle bien de hobby car on ne peut pas en vivre. Faut pas rêver non plus.

Yann : C'est quelque chose qui n'a jamais été l'objectif de 2dSF. A l'époque, on a fait une coopérative au lieu d'une association pour diverses raisons politiques mais pas pour des raisons économiques. Ça nous semblait une bonne idée à l'époque.

SMJdR : Pourriez-vous expliquer ce qu'est une coopérative à ceux qui ne connaissent pas ?

Antoine : En termes simples, c'est une société comme une SA ou une Sarl qui fonctionne sur un mode associatif.

Yann : L'idée est que les membres se réunissent pour coopérer dans un but commun. Les plus connues sont les coopératives agricoles, c'est-à-dire plein de fermes qui se rassemblent pour vendre leurs produits afin d'atteindre une certaine masse critique. L'avantage de la coopérative par rapport à une association est qu'elle protège mieux ses membres en cas de problèmes financiers.

SMJdR : Et comment devient-on

coopérateur ? Est-ce ouvert à des nouveaux ?

Yann : C'est ouvert mais nous avons peu de candidatures. C'est sans doute parce que les gens ne le savent pas. Nous sommes entre quinze et vingt dont la plupart sont des coopérateurs « de soutien ». Habituellement nous sommes quatre à l'assemblée générale, nous plus Alias (ndr : auteur de Tigres Volants). Cette année, nous étions huit, MIRACLE !!!

Donc l'idéal, si l'on entre dans la coopérative, c'est d'également participer à sa vie générale et de s'engager dans les créations, que ce soit dans les gammes existantes ou en proposant ses propres projets à éditer. On manque aussi un petit peu de bras pour les conventions et la gestion.

SMJdR : Quelles sont les spécificités d'être éditeur en Suisse ? Quelques conseils aux Suisses qui veulent se lancer ?

Antoine : Ce n'est pas la peine d'essayer ! (Rires)

Yann : L'édition en Suisse n'est pas une difficulté. Ce qui est problématique, c'est d'imprimer en Suisse. Jusqu'à présent, nous avons tout imprimé dans notre pays, sauf le dernier supplément de TV. Au-delà des coûts, il y a également le problème des taxes de douane et des changements de monnaie. A un certain moment, lorsque l'euro était presque à parité avec le franc suisse, chaque fois que l'on vendait un bouquin, nous perdions de l'argent. Nous avons dû limiter la casse en transférant des devises entre nos comptes en francs et en euros. On a perdu près de 5000 CHF dans l'affaire. Avoir un compte en euros est le meilleur moyen de limiter ces risques pour nous et cela nous permet de recevoir des versements et de payer les factures dans cette monnaie qui est bien plus fréquemment utilisée dans le JdR francophone. Maintenant, on fait aussi



imprimer dans la zone euro et la majorité des stocks n'a plus à passer les douanes. L'imprimeur envoie directement les produits à notre distributeur en France. Ça simplifie grandement les choses. On peut donc être éditeur en Suisse et faire comme si on n'y était pas.

SMJdR : Quels sont vos projets pour le futur car des nouveaux projets chez 2dSF, c'est des grands événements ?

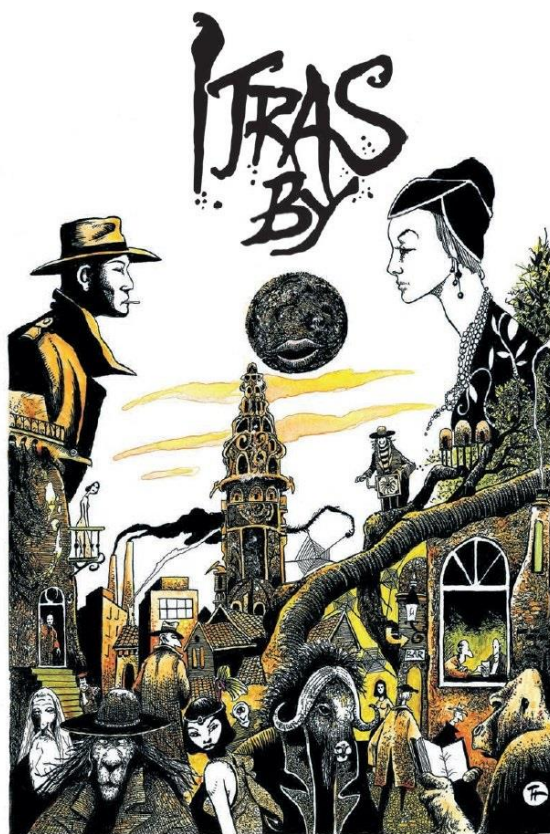
Oliver : Ce sont plutôt des non-événements permanents. (Rires).

Antoine : On a actuellement deux trucs en travaux et qui devraient se faire. Une création interne de 2dSF qui s'appelle « Passages ». C'est un JdR de SF tendance fantastique-futuriste avec plein d'idées étranges à la limite du saugrenu qui nous font bien rigoler. Ça sortira plutôt en 2014 mais je suis connu pour me planter de 5 à 6 ans.

Oliver : Ceci dit, c'est un projet qui est vraiment devenu une réalité maintenant. Nous le présentons pour la deuxième fois à Orc'Idée en test. Les retours sont chaque fois intéressants par rapport à la réception de l'univers. Les règles commencent à prendre forme, ce qui n'était pas le cas lors de la précédente édition. Donc on a à présent des mécaniques qui commencent à travailler dans le sens du jeu.

Antoine : L'autre est une licence d'origine norvégienne que nous avons récemment négociée et obtenue. Le jeu s'appelle « Itras By » et est plutôt narratif/collaboratif avec un meneur de jeu. Ambiance film noir des années 20, très fortement teinté de surréalisme. C'est très proche de l'ambiance des romans de Jeff Vandermeer, un auteur d'heroic fantasy actuelle.

Ole Peder Gæver & Martin Bull Gudmundsen



Oliver : C'est aussi très proche de Boris Vian et la littérature surréaliste.

Yann : Ce sera sans aucun doute notre prochaine sortie car on reprend les illustrations du jeu original.

Oliver : On aimerait bien également augmenter le texte d'au moins un ou deux scénarios supplémentaires. Il est prévu dans l'accord que ce que nous créons peut être réutilisé dans les publications en anglais et en norvégien. On devrait avoir le jeu pour la fin 2013, début 2014. Plus ou moins une vache.

Antoine : Voilà en gros nos deux projets. A cela s'ajoute le suivi de la gamme NP2. Par contre, on arrête le suivi systématique de la

gamme TV, sachant pertinemment qu'Alias va quand même continuer dans son coin à faire des trucs. Nous n'excluons rien, mais à défaut on préfère ne pas s'avancer.

Yann : On peut dire très officiellement que l'on ne traduira pas Nobilis 3. Comme ça, c'est clair.

Tout le monde : Ouais c'est clair, ce n'est pas la peine de demander. (Rires)

Antoine : Si quelqu'un veut le faire, il a notre bénédiction. Je suis même prêt à l'aider à entrer en contact avec les dépositaires.

SMJdR : Pour terminer, la question traditionnelle de la revue, qu'est-ce que pour vous le jeu de rôle suisse ? Est-ce que 2dSF apporte quelque chose au JdR suisse ?

Antoine : Le jeu de rôle suisse n'existe pas.

Yann : On fait partie du JdR francophone en réalité.

Antoine : Il y a peut-être une communauté locale qui est capable d'ouverture d'esprit et de tenter des expériences assez originales. Je dirais que ce qui fait la spécificité du JdR suisse romand c'est qu'on se connaît déjà un peu tous. On a toujours l'occasion de discuter, de se disputer dans la joie et la bonne humeur. Au fond, toutes les théories que l'on exploite ici en local viennent d'ailleurs et il n'existe pas de courant créatif spécifique. Par contre, ce qui est vrai, c'est que l'on essaye réellement d'essayer, d'exploiter ces théories. Il n'y a pas vraiment de clivage entre ceux qui aimeraient faire des jeux plus traditionnels et ceux qui veulent faire des bidules expérimentaux. Ça a toujours existé, la différence est que l'on utilise à présent des termes savants pour les désigner.

Yann : Je ne suis pas sûr que beaucoup de

Français sachent que 2dSF est suisse. Ça ne fait pas vraiment de différence. On a peut-être dans nos livres, si on ne les a pas fait écrire par des Français, des particularités de langage. Peut-être que les Français pourraient se dire en lisant : « ah, là c'est bizarre ».

Antoine : On s'est tout de même amusé à faire tout un paragraphe dans NP2 sur la manière de numéroter. Les prétentieux de la capitale disent soixante-dix, quatre-vingt et quatre-vingt-dix, les campagnards disent septante, huitante et nonante.

Oliver : Accessoirement, on s'est également beaucoup battu avec nos amis français pour leur faire comprendre que le gryère n'a pas de trous. C'est important.

DIVERSES INFOS D'ICI ET D'AILLEURS

- Le magasin *Idée Jeux* à La Chaux-de-Fonds a récupéré tout le vieux stock de jeux de rôle de *Delirium Ludens*. Plus de 300 titres *old school* sont en vente sur leur site en ligne. Avis aux collectionneurs. <http://www.ideejeux.ch/> Rubrique JdR antérieur à 2005.

- Le concours de création Game Chef 2013 aura lieu du 17 au 26 mai. Il s'agit d'un concours de création international qui se déroule dans plusieurs langues dont deux langues nationales : français et italien. Qui relèvera le défi pour défendre les couleurs de notre petit pays ? Toutes les infos : <http://www.tartofrez.com/?p=2896>



TEST ICHORPUNK

Vous ne connaissez pas encore IchorPunk ? C'est que vous n'êtes pas un habitué des contrées ensoleillées de la vallée du Rhône et leur gros événement ludique : La Fête du Jeu. IchorPunk est un jeu local qui fleure bon la raclette, le vin blanc et l'abricot.

Depuis trois ans, la plus grande convention valaisanne a pris pour habitude d'organiser un fil rouge dans les activités de jeu de rôle sous la forme d'une campagne ouverte. La première année, j'ai eu le plaisir d'essayer *Les Artefacts du Temps*, campagne de 8 scénarios sur 3 jours. J'en garde un excellent souvenir et la qualité des meneurs y est pour beaucoup.

L'année dernière, la campagne prit pour cadre un univers créé pour l'occasion par trois MJ de choc : Gilles Volluz, Thierry Germanier et Jérôme Christen. Six nouveaux héros ont vu le jour lors de la première campagne « Le Trésor du Corinthien » qui servit de banc d'essai à IchorPunk. La campagne de cette année « Retour de Flamme » était la suite qui remettait en scène le même groupe de (super)héros grecs surnommés « Les Athéniens ».

Mais qu'est-ce qu'IchorPunk ? C'est premièrement un univers uchronique et fantastique qui donne un destin historique différent à Alexandre le Grand et à son empire. Ce conquérant a étendu son influence sur une grande partie de la Terre et a accéléré l'évolution technologique du monde. Cette dernière se base largement sur

une nouvelle substance découverte dans les sous-sols et qui est exploitée et raffinée. Il s'agit de l'Ichor. Son utilisation recouvre celle que l'on a actuellement avec le pétrole (carburant, pétrochimie, etc.) mais aussi celle d'une sorte d'héroïne qui dope les capacités et confère des pouvoirs. C'est ainsi que l'on devient héros.



Je n'entrerai pas dans les détails géopolitiques de l'univers qui est dominé par quatre Empires qui ne servent qu'à donner des ambiances différentes aux scénarios selon les envies du MJ. Je préfère m'attarder sur ce qui me semble être le cœur du jeu et ce qui fait au final tout son intérêt :

l'Ichor. Cette substance est loin d'être un élément uniquement esthétique du jeu mais constitue son moteur. L'univers et les aventures tournent autour de lui. L'Ichor cristallise à première vue des enjeux économiques et technologiques, mais il cache aussi des enjeux moraux, métaphysiques et mythologiques.

IchorPunk est un jeu qui propose de jouer un mélange entre superhéros de comics et de héros grecs classiques. Les PJ seront confrontés suite à leurs enquêtes aux enjeux de l'Ichor et devront prendre position pour le meilleur ou pour le pire. Le thème classique des superhéros qui doivent se positionner par rapport à leurs pouvoirs est ici mêlé à une thématique plus écologique qui se soucie de l'exploitation des ressources. J'aime beaucoup ce mélange.

Une autre spécificité du jeu provient de son origine. Il se prête particulièrement bien à la campagne mais surtout propose un setting et

IchorPunk a déjà son propre site : <http://www.ichorpunk.com/>



des scénarios idéaux pour des parties multitablets. C'est un parti pris assez rare en jeu de rôle et je trouverais intéressant que la suite du projet conserve cette spécificité.

Par contre, je reste sceptique concernant le système, qui est d'ailleurs encore en travaux. Extrêmement classique avec ses caractéristiques qui déterminent la difficulté du jet et ses compétences qui apportent un bonus, il ne s'intéresse qu'au combat, ou presque, et ne supporte aucunement ou alors de manière marginale les spécificités du jeu citées plus haut. En réalité, la confrontation ultime n'était pas celle du combat contre le boss final qui était relativement scriptée mais le choix cornélien qui a poussé le groupe et les PJ à choisir leur camp. J'espère que les auteurs se pencheront sur trois questions pour la suite de leur travail sur leur système : comment faciliter et donner un intérêt ludique à la composition et recomposition de groupes en cours de jeu dans un multitablet ? Comment rendre ludique et concret en terme de système les prises de position des PJ face à l'Ichor et ses enjeux ? Comment intégrer ces deux objectifs à une solution cohérente et intéressante ?

Les bons ingrédients AOC sont là, ne reste plus qu'à composer la bonne recette qui les sublimerait. Les cuisiniers en sont à la hauteur, j'en suis convaincu.

CRÉDITS

Rédaction et photo : Lionel Jeannerat

Relecture : Ana Cardoso

Design : Gaël Huguenin

Images : 2dSF, Ichorpunk, Vagrant workshop

Contact : swissmadejdrATgmail.com

<http://swissmadejdr.blogspot.ch/>

REPORTAGE DICE NIGHT (3 ET FIN)

Les difficultés linguistiques ne me découragèrent pas et je créai mon personnage à la mesure de la situation : un nain barbare avec une intelligence au minimum. Quitte à ne rien comprendre, autant être roleplay. La création de perso était pleine de surprises et le *Spielleiter* n'avait pas peur des détails. J'ai dû définir en premier lieu ma compétence en *Metzgeren*, sachant que *die Metzgerei* est le lieu où l'on prépare et achète saucisses et tranches de porc. Je lui demande si je pourrai l'utiliser en combat. Il ne comprend pas mon humour potache et m'explique à quoi peut servir cette compétence ainsi que les autres compétences nécessaires à faire le meilleur ragout de la région. Peut-être me suis-je trompé finalement, est-ce vraiment une table de *Dungeons & Dragons* ? Suis-je à une table de *Top & Chef RPG* ? Encore maintenant, je n'ai aucune certitude.

La partie débute alors. Je ne comprends pas tout, mais alors vraiment pas tout. Parfois mes camarades me demandent ce que mon personnage compte faire. Aucune hésitation : « Ich schlage, ich schlage die Feinde. » Je les sens mal à l'aise lorsqu'ils me répondent : « Es gibt keinen Feind zu schlagen ». J'ai dû oublier de leur préciser que mon personnage était aussi aveugle et sourd, en plus d'être stupide...

L'heure de mon dernier train approchant petit à petit, je prends finalement congé de mes nouveaux amis sans oublier de « metzgeren » quelques ennemis avec ma hache double naine. Je retourne alors dans mes contrées welches avec un souvenir inoubliable de mes aventures à la Dice night de Soleure. Que les orgas, le SL et les autres joueurs soient remerciés sur 5 générations pour leur chaleureux accueil et leur patience. Je reviendrai.

