



JANVIER 2011

NUMÉRO 0

MANIFESTE POUR LE JEU DE RÔLE HELVÉTIQUE

Malgré ce que la perfide propagande rôliste internationaliste tente de faire croire, le jeu de rôle helvétique existe et ne cherche qu'à s'affirmer. Le jeu de rôle n'est pas une pratique universelle et fraternelle mais un savoir-faire national et confédéral.

Depuis des siècles, les rôlistes suisses jouent dans leurs alpages, ce qui est totalement occulté par les soi-disant précurseurs américains du jeu de rôle qui découvrirent la technologie du dé bien plus tard – certains documents disponibles sur Wikileaks les accusent même d'un espionnage industriel intensif dans la Confédération. Dans les Alpes, sur le plateau suisse et le Jura – uniquement du côté helvétique de la frontière, évidemment – le jeu de rôle développa un caractère particulier et incomparable.

Malheureusement, depuis de trop nombreuses années, cette tradition ancestrale subit des attaques répétées de la toute puissante industrie américaine du jeu de rôle. Comme si cela n'était pas suffisant, sous prétexte que nous parlons la même langue qu'eux, nos voisins impérialistes essayent d'inonder le marché helvétique par leurs produits de qualité douteuse – à ce titre, le Lichtenstein fait figure de précurseur.

Mais il en fallait plus pour balayer toutes les coutumes rôlistes du pays. Dans les conventions, lors de simples nuits du jeu ou encore autour d'humbles tables privées, les antiques traditions se perpétuèrent pour évoluer vers une plus grande modernité et une plus grande ouverture d'esprit. A présent, la pratique rôliste helvétique, riche de sa nouvelle maturité, doit cesser de subir le diktat de la médiocrité extérieure. Il est temps pour elle de s'affirmer dans ses propres frontières pour mieux rayonner et s'exporter dans le monde. Il est temps

que le jeu de rôle helvétique prenne la place légitime qui lui revient dans le monde.

Pour y parvenir, il faut que le peuple rôliste suisse se soulève contre son propre anonymat et refuse le moule que la mondialisation du jeu de rôle lui offre. Il doit revendiquer son indépendance face aux industries du jeu de rôle voisines et cultiver le caractère national de ses parties. Une nouvelle identité doit donc être forgée et cultivée par tous les moyens, légaux de préférence.

Nous appelons donc tous les rôlistes, créateurs, éditeurs, clubs, organisateurs de conventions et autres acteurs de la scène du jeu de rôle helvétique à se mobiliser et à se coordonner pour favoriser l'émergence d'une identité nationale de notre hobby ; que l'on soit welsch ou bourbine. Il ne s'agit pas d'un nouveau sursaut nationaliste nauséeux, mais d'une douce revendication patriotique et naïve. Elle s'inscrit dans une démarche d'ouverture et de respect de la diversité de notre hobby. Il s'agit donc de faire simplement briller le jeu de rôle fédéral avec un arrière goût de fromage à pâte dure – fondu ou non – qui tourne comme une belle montre.

Par notre action, nous favoriserons une entraide confédérale, une meilleure visibilité de nos activités qui se distingueront par leurs qualités helvétiques. Le « swiss made » doit enfin devenir une réalité dans le jeu de rôle et un label reconnu dans le monde entier. Pour cela, il ne faut pas uniquement en faire la promotion mais il faut y croire.

Plus important encore, la promotion d'un jeu de rôle d'identité nationale doit générer dans le pays une véritable émulation, attiser les débats et susciter de nouvelles vocations. Notre patriotisme ne sera donc pas stérile mais inspirateur.

Jelino

INTERVIEW DU RÉDACTEUR EN CHEF

Swiss Made JdR : C'est bien beau de publier un manifeste du JdR helvétique... mais qu'est-ce que Swiss Made JdR ?

Lionel « Nonène » Jeannerat : Swiss Made JdR est avant tout un site internet qui veut servir de plateforme pour le jeu de rôle en Suisse – romande principalement – et une revue qui lui est liée. Le site comprend un agenda des activités rôlistes en Suisse : conventions, nuits du jeu, activités ordinaires des clubs, parties de jeu de rôle privées, etc. Cet agenda sera couplé à une liste des clubs suisses qui proposent du jeu de rôle et un blog qui annoncera les nouveautés. Un forum destiné à tous les rôlistes helvétiques permettra de faciliter les contacts entre rôlistes suisses et favoriser l'interaction avec Swiss Made JdR.

SMJdR : Mais qui est derrière Swiss Made JdR ?

LNJ : Il s'agit d'une initiative privée. Je m'appelle Lionel Jeannerat, je suis Jurassien, j'ai étudié à Fribourg et j'habite à présent à Neuchâtel. Je suis actif depuis quelques années dans le jeu de rôle au sein d'associations diverses. Je rédige et je coordonne des projets de créations de jeu de rôle. J'organise également des nuits du jeu. Etant seul derrière Swiss Made JdR, vous comprendrez que je suis en train de m'interviewer moi-même, ce qui est plutôt débile, vous en conviendrez.

SMJdR : Mais pourquoi fais-tu ça ? Pour l'argent, pour la gloire, pour la promo ?

LNJ : Cet engagement n'est pas totalement désintéressé, je l'avoue. J'aimerais développer les compétences pour tenir une revue et un site d'information, c'est toujours bon pour le CV. De plus, je suis créateur de jeu et organisateur d'événements rôlistes ; j'ai également des amis qui le sont aussi. Je pense donc que Swiss Made JdR pourra nous donner un coup de pouce dans nos activités.

SMJdR : Vous avez parlé d'une revue, qu'est-ce que ce sera ? Version papier, PDF ? A quel prix ? A quelle fréquence ?

LNJ : La revue Swiss Made JdR sera avant tout une publication PDF gratuite sur le site internet. Une version papier est en vente en convention pour 2 CHF. Il existe aussi un abonnement soutien à 10 CHF pour les trois premiers numéros. La revue est un feuillet de 8 pages A4 bien tassées. La fréquence visée est trimestrielle mais dépendra de ma propre motivation et inspiration. Je pense également que des numéros spéciaux peuvent être envisagés.

SMJdR : Que trouvera-t-on dans la revue et quelle est la ligne éditoriale ?

LJE : On y parlera exclusivement de JdR de table en lien d'une manière ou d'une autre avec la Suisse. Les auteurs et les conventions suisses de JdR sont visés mais également les productions ou conventions qui mettent notre pays à l'honneur. La ligne éditoriale se veut légèrement satyrique tout en proposant des articles de fond. Les sujets porteront avant tout sur la pratique de notre hobby plutôt que sur la théorie. Il y aura des interviews, des aides de jeu « helvétiques », des critiques, le courrier des lecteurs et des billets d'humeur.

SMJdR : J'organise ou j'ai créé un truc qui correspond à la ligne éditoriale, comment puis-je figurer dans ces lignes ?

LNJ : Ecrivez un mail, la rédaction est toujours à la recherche de sujets et j'adore recevoir des mails – ça me donne l'impression d'avoir des amis. Une précision tout de même, aucune critique de jeu ne se fera sans y avoir joué ; un JdR n'est pas un roman car il se joue. Je suis plutôt disponible et mobile, et j'adore découvrir de nouveaux jeux. Vous avez mon mail pour coordonner tout ça.
(redactionATswissmadejdr.ch)

SMJdR : J'aimerais aider car je trouve que je pourrais améliorer le projet, que dois-je faire ?

LNJ : Je suis ouvert à toute aide et, comme précédemment, j'adore recevoir des mails.

