



JANVIER 2012

NUMÉRO 2

EDITORIAL SOMMES-NOUS ÉGAUX ?

A l'heure où l'Euro est chahuté par les indignés de toute l'Europe, il y a tout lieu de se poser des questions sur l'aspect participatif des peuples aux décisions sociales et politiques. Le public souhaite devenir acteur... Une aspiration sans doute légitime aux yeux des rôlistes qui pratiquent de longue date et à petite échelle cette utopie participative que désirent certains. Je crois pour ma part que le medium JdR doit prendre sa place dans les mouvements citoyens actuels, sur les places occupées et dans les foyers, comme le fait son grand frère internet.

Pensez-vous que j'exagère ? Pensez-vous vraiment que nos tables de JdR sont totalement innocentes ? Pensez-vous qu'un roman ou une chanson sont innocents ? Est-ce qu'une création doit être ennuyeuse pour être porteuse d'idées et de culture ? Le JdR n'apporte-t-il pas des valeurs constructives aux débats de société ? N'est-il pas un fabuleux laboratoire de décisions et d'actions concertées pour le bien du groupe, pour le plaisir de la table ? Si vous réfléchissez 30 secondes à ces questions, peut-être que vous ne tuerez plus jamais des gobelins du même œil.

Et la Suisse dans tout ça ? C'est simple, nous vivons dans un pays de cocagne qui connaît déjà les bonheurs de la démocratie semi-directe, les joies des référendums et des initiatives *populairistes*. Le JdR n'a plus rien à apporter dans notre grand petit pays de la liberté et des droits populaires. Jouons simplement sans nous préoccuper de l'avenir de nos voisins. De toute façon, les malheurs européens ne concernent pas notre îlot de prospérité et de félicité, pas plus que le réchauffement climatique ne peut

menacer les atolls paradisiaques des Maldives.

Car finalement, la crise de l'Euro a du bon, de l'excellent même pour notre pouvoir d'achat de JdR. Si vous souhaitez compléter vos collections sur les boutiques en ligne, il est temps de le faire, les prix sont devenus dérisoires. Peu importe les frais de port, le plaisir de feuilleter notre future acquisition ou le plaisir de tailler une bavette avec un sympathique commerçant. C'est ce que l'on appelle le pragmatisme helvétique.

De toute façon, le choix est plus vaste sur internet que dans nos magasins qui ne s'intéressent guère à notre passion : c'est l'argent qui les intéresse. Et de toute façon, ils ne proposent les nouveautés qu'un mois, si on a de la chance, après la sortie officielle.

L'industrie d'exportation suisse souffre de la cherté du franc. Et alors ? Le JdR suisse n'existe pas, il ne risque donc pas de s'exporter.

Tout va pour le mieux dans la meilleure des Suisses, réjouissons nous.

Imaginons que tout cela n'est qu'un univers de JdR et que la réalité est plus tordue et inquiétante qu'il n'y paraît. Vous êtes des élus, les derniers remparts du JdR helvétique menacé par la situation nationale, que faites-vous ?

Il ne s'agit pas de science fiction. Le JdR existe en Suisse grâce à des passionnés et rien n'est acquis, tout est obtenu de haute lutte. En première ligne : des vendeurs, des créateurs et des bénévoles. Ce numéro leur est consacré et vous y découvrirez certaines de leurs difficultés dont vous ignorez peut-être même jusqu'à l'existence.

WO WARST DU ?

Une année, pas une de plus, pas une de moins, c'est le temps qu'il m'a fallu pour rédiger ce nouveau numéro de Swiss Made JdR.

Voyez l'éditorial, ça fait déjà plus de 8 mois qu'il a été rédigé. Les interviews et reportages quant à eux sont bien plus vieux.

Pourquoi tout ce temps ? Que faisait la rédaction (c'est-à-dire moi tout seul) pendant cette période ? Elle écrivait des JdR, ma bonne dame. Du JdR Swiss Made se prépare à inonder notre marché de niche. J'ai également dû gérer les aléas de la vraie vie.

Ils ont été nombreux les lecteurs me demandant avec inquiétude ce qu'il en était de notre revue. Je tiens à rassurer tout le monde : elle est toujours vivante même si elle respire aussi rapidement qu'un Bernois au bord de l'asphyxie. J'ai décidé d'adopter un rythme plus helvétique de parution car il n'y a finalement pas le feu au lac.

Ainsi, Swiss Made JdR continue mais avec un rythme de sortie aussi imprévisible que mon emploi du temps et de l'indice SMI de ma motivation.

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.

AGENDA

- **25 février 2012 :**
La Horde de Barbarie X (Genève)

LA convention de JdR du bout du lac est de retour. De nombreuses parties durant toute la nuit.

<http://www.lahorde.net/>

- **16-18 mars 2012 :**
Ludesco (La Chaux-de-Fonds)

La cité horlogère aura cette année un invité de marque qui s'appelle Pen of Chaos, le créateur du Donjon de Naheulbeuk. À l'aventure compagnons !!!

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

- **31 mars – 1^{er} avril 2012 :**
Orc'Idée (Lausanne)

Après quelques incertitudes quant aux locaux de la convention, Orc'Idée aura bel et bien lieu. Même adresse, même heure pour ce rendez-vous incontournable du JdR helvétique.

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

- **20-22 avril 2012 :**
La Fête du Jeu (Saxon)

L'événement ludique valaisan remet la production locale à l'honneur en organisant son concours de scénario pour la deuxième année consécutive et une nouvelle campagne maison ouverte à tous. Du swiss made en perspective...

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



ANALYSE LE MARCHÉ DU JDR EN SUISSE

On achète et on joue aux jeux de rôle, mais on ne sait pas toujours comment fonctionne le commerce des précieux livres de base et autres suppléments. Il est nécessaire de s'intéresser de plus près à ce fonctionnement pour comprendre pourquoi notre pays est bien mal loti en termes de choix et d'accès au jeu de rôle.

L'éditeur est l'intermédiaire qui suit directement les auteurs. Son rôle est de financer et d'organiser l'impression et la promotion d'un jeu. Celui-ci ne s'occupe en principe pas de la distribution de ses produits qu'il confie à un distributeur chargé d'approvisionner les boutiques, ce qui demande une logistique adaptée. Les commerçants sont au bout d'une longue chaîne. La réalité est bien entendu plus complexe car les rôles peuvent parfois se confondre avec des auteurs multi-classés, des

éditeurs-distributeurs, des éditeurs-vendeurs...

En Suisse romande, pour faire simple, les réseaux de distribution principaux qui fonctionnent en France et en Belgique ne distribuent pas ou mal chez nous. Dans notre pays, c'est le système D qui prévaut depuis toujours. Delirium Ludens, vénérable magasin de jeu spécialisé biennois, qui s'occupe également de distribution de jeux de société dans toute la Suisse, est notre importateur de JdR depuis des décennies. Précurseur en Suisse dans le domaine, il a par la suite rationalisé ses commandes aux distributeurs français et allemands en faisant des commandes groupées pour tous les magasins de Suisse, assurant de facto le rôle de distributeur.

Vous aurez compris qu'il y a dans ce système deux intermédiaires, les distributeurs français et Delirium Ludens qui fait le travail des premiers. Et plus il y a d'intermédiaires, plus le prix augmente. Autre conséquence, certains produits issus de certains catalogues sont absents des

LE MARCHÉ SUISSE EN CHIFFRES

La population francophone de la Suisse représente 1.5 million d'individus (~20% de la population suisse). Comparativement aux 64 millions de français, 4.3 million de belges francophones et 6.8 millions de canadiens français, le marché francophone helvétique est un nain. Cette situation explique le désintérêt des distributeurs : les difficultés administratives suffisent à nous laisser de côté.

Mais pourtant, notre pouvoir d'achat est important : notre revenu est élevé (salaire mensuel brut médian 5979 CHF) et notre monnaie est forte (5979 CHF = ~4900 €). Cette dernière pénalise évidemment les éditeurs et les créateurs helvétiques (cf. la situation de 'NAM 68, p. 7) mais elle favorise les jeux d'importation. Dans notre pays, les produits collectors sont bien plus accessibles que pour nos voisins.

Il faut également retenir que la population suisse romande se concentre dans l'agglomération lémanique, de Montreux à Genève, en passant par Lausanne. Celle-ci comprend plus d'un million d'habitants, sans compter la région française frontalière. Ce territoire très urbain comprend déjà deux magasins faisant partie du même groupe Xenomorphe à Genève et Lausanne. Il est donc relativement aisé de toucher un bassin de population important.



boutiques helvétiques, par exemple ceux du distributeur Légion (Shade, Cats). D'autres jeux, comme ceux de Millenium, dépendent du rythme des commandes groupées de Delirium Ludens et sortent parfois en Suisse avec des mois de retard. Certains privilégiés, comme Les Ombres d'Esteren, distribué par Iello, arrivent avec un peu moins de retard car leur distributeur bénéficie de commandes plus fréquentes en lien avec les jeux de société qui forment leur catalogue.

Delirium Ludens n'a jamais rien gagné de son implication dans la distribution en Suisse et considère même que cela lui coûte des moyens financiers et humains. Son travail est donc d'autant plus louable. Mais le magasin biennois a décidé de stopper cette activité et liquider son stock de JdR (avis aux bonnes affaires) : il considère qu'il a suffisamment « subventionné » le JdR.

Pour des magasins comme Xenomorphe (Lausanne et Genève), le retrait de Delirium Ludens signifie qu'ils vont devoir s'organiser autrement. Surtout que, d'après Didier Oberli, le jeu de rôle se vend et est rentable dans son magasin de Lausanne. D'ailleurs, il a déjà un arrangement avec l'éditeur Sans Détour (Appel de Cthulhu) qui lui fournit directement ses ouvrages par colis. Cette initiative est exemplaire et démontre que des solutions peuvent être trouvées pour ravitailler les boutiques helvétiques dans de meilleurs délais. Bien entendu, l'éditeur suisse 2D Sans Faces fournit directement les boutiques tout comme l'association ForgeSonges avec ses créations. Il arrive également que des éditeurs profitent de

leur présence à Orc'Idée pour fournir Xenomorphe. Et je me demande combien d'éditeurs sont au courant qu'ils ne sont pas distribués en Suisse, faisant confiance à leur distributeur.

La situation actuelle profite énormément à la vente en ligne, avec ses frais de port prohibitifs. Car la question de la distribution n'est pas uniquement rhétorique ou humaniste. La distribution sert à rationaliser les frais de port, elle touche donc un aspect aussi terre-à-terre que notre porte-monnaie.

Il est donc nécessaire de sensibiliser à ce problème tous les acteurs de la chaîne, depuis les auteurs jusqu'aux consommateurs, en passant par les éditeurs, distributeurs et vendeurs. La situation est tellement insatisfaisante actuellement qu'il doit être possible d'y remédier, du moins en partie.

Avec une offre plus diversifiée et des nouveautés livrées dans des délais acceptables, des rôlistes préféreront sans doute économiser des frais transfrontaliers inutiles. La diversité bénéficiera sans doute également aux acheteurs en magasin actuels qui ne s'intéressent pas nécessairement à l'offre sur internet et se tiennent informés des sorties en passant faire coucou au magasin.

Quoi qu'il en soit, le meilleur moyen pour des auteurs et éditeurs de faire connaître leurs jeux reste toujours de les présenter lors des nombreuses conventions de ce printemps (cf. Agenda, p. 2).



En Suisse, on est mal fourni mais les boutiques comme celle de Didier Oberli ont l'essentiel : Swiss Made JdR n°1.

INTERVIEW 'NAM 68

SMJdR : Felix « Six », tu es l'un des créateurs de 'NAM 68. Pourrais-tu te présenter ? Quel est ton personnage IRL ?

Félix : Il présente plutôt bien, se tient droit, un bon mélange entre le sportif et l'intellectuel. Il a tout juste franchi la quarantaine. Il est marié et père de deux enfants. D'un naturel sérieux et travailleur dans le cadre professionnel – certains diront qu'il n'a pas l'air commode – il se montre jovial et joueur sur le plan privé, parfois un brin artiste. Il est tombé dans la marmite du JdR à 14 ans et n'en est jamais ressorti. Il a goûté aux wargames, aux jeux de plateau et aux jeux de rôle grandeur nature. Mais c'est le jeu de rôle qui le passionne ! Avec une préférence pour les jeux ayant une touche historique et des règles de simulation plutôt réalistes. Une tendance vers plus d'héroïsme dans les jeux qu'il pratique se dessine depuis deux ou trois ans...

SMJdR : Qu'est-ce que 'NAM 68 ?

Félix : Mais c'est LE jeu de rôle sur la guerre du Viêt Nam bien sûr ! Il permet d'incarner les différents protagonistes de cette guerre médiatisée à l'extrême. Principalement à travers le soldat d'infanterie, appelé « grunt » en anglais, tu découvriras la jungle opaque qui couvre les méandres humides du delta du Mékong, les hauts-plateaux rendus glabres par les herbicides dévastateurs ou Saïgon, la ville de tous les plaisirs dangereux...

Voilà pour la façade ! Mais en coulisse, puisqu'il faut des révélations pour ton noble magazine, disons qu'il y a une réflexion plus profonde. Tout d'abord, une maxime : Didactique – Ludique – Dynamique. Didactique, parce que le jeu de rôle nous apprend énormément de choses en général et que 'NAM 68 nous permet en particulier de jeter un œil sur une page tragique de l'Histoire. Ludique, parce que la volonté reste principalement de s'amuser entre gens cultivés et bien éduqués que nous sommes. Enfin, Dynamique, parce que nous voulons des règles qui permettent une simulation avec un rythme digne des meilleurs films de guerre du genre.

Et au-delà de cette approche assez cartésienne et mondialement bienvenue, il y a un message : 'NAM 68 se veut être un rempart contre la banalisation de la violence dans les jeux de rôle par la confrontation à une séquence réelle de l'Histoire humaine. D'où la question toujours présente : peut-on vraiment s'amuser dans un cadre guerrier ayant existé ? J'y répondrai en disant qu'il s'agit d'une

expérience à vivre. S'il est facile d'achever un orc tombé au sol à 1 point de vie avec sa hache naine, il est bien moins facile pour l'humain qui sommeille en chaque joueur de JdR d'appuyer sur la détente de son arme de service pour le même acte envers un vietnamien communiste qui cherche à libérer son pays et qui a combattu vaillamment contre Goliath. Tout dépendra bien sûr de la description du « Commandant », c'est ainsi que le MJ est communément appelé dans



RAPPORT DE PARTIE 'NAM 68

La couleur est annoncée dès le départ : on va jouer à faire la guerre au Viêt Nam, on va la sentir la grosse guerre qui détruit corps et âmes. L'intention simulationniste est assumée et cela s'en ressent dans une partie. Le système sert admirablement l'immersion et on sent qu'il ne sort pas de nulle part. Il est le résultat d'une longue expérience de jeu : le système est complet, fluide et efficace pour servir le projet des auteurs. Je tiens à souligner cet ingrédient indispensable à un bon JdR.

J'ai tout particulièrement apprécié de déterminer le profil psychologique des personnages par trois valeurs chiffrées : camaraderie, obéissance et idéologie. Cela reflète l'efficacité du système qui a évacué les considérations inutiles, civiles dans ce cas, pour se concentrer sur ce qui est essentiel à l'expérience de jeu proposée par les auteurs. Les trois valeurs de comportement influencent concrètement la manière de jouer et renforcent l'immersion. J'ai également apprécié les petites ficelles qui permettent de simuler la panique lors d'une attaque surprise : il faut annoncer tout ce que l'on fait. Si l'on oublie de préciser que l'on s'habille, on part au combat en slip. Effet garanti.

Mais le jeu ne conviendra pas à tout le monde. Pour ma part, je ne suis pas friand du simulationnisme de 'NAM 68 qui cherche à t'immerger dans un réalisme poussé. Mon passage dans notre glorieuse armée fédérale m'a suffi. S'il me faut choisir un jeu pour expérimenter la guerre, mon choix se porte sur le narrativiste [Shell Shock de Kobayashi](#), plutôt que le simulationniste 'NAM 68. Cela n'engage que moi, évidemment.

'NAM 68. Et pour corser la chose, précisons que tout bon scénario de 'NAM 68 confronte les joueurs à un cas de conscience plus ou moins facile à résoudre.

SMJdR : Pourrais-tu décrire la genèse de 'NAM 68 ? Qui se cache derrière le jeu ?

Félix : Durant l'été 1991, à Genève, après une partie décevante dans l'univers de la guerre du Viêt Nam avec un copain qui utilisait ses règles maison pour nous faire évoluer comme agents secrets, je me suis décidé à empoigner le sujet : documentation nécessaire sur la période et utilisation de règles adaptées. Avec mon voisin, Alex, et son ordinateur, nous avons confectionné la première feuille de personnage avec des règles largement inspirées de Cthulhu 90 (Chaosium). Et la première partie était lancée avec mon groupe de potes de l'époque. L'expérience était concluante et, de fil en aiguille, les règles ont été adaptées dans la

seconde version de 1992 pour s'inspirer de Bitume (Siroz Productions). En 1994, les règles ont connu un remaniement en profondeur pour une troisième version et devenir un jeu à part entière, identifiable grâce à la désormais célèbre « table de résolution universelle ». Cette année-là eut lieu la première présentation publique à la convention d'Yverdon, disparue depuis. Ce fut un succès immédiat. Et les présentations en conventions s'enchaînèrent, tant à Yverdon, qu'à Genève (convention Rhône-Alpes) et Lausanne (Orc'Idée).

Le projet d'éditer le jeu a démarré en 1999 avec certains amis qui avaient connu 'NAM 68 depuis ses débuts, et d'autres passionnés qui s'inscrivaient systématiquement à nos parties en convention. Freiné par des mariages, des rénovations de maison, des naissances et des divorces, le projet d'édition est en bonne voie et se concrétisera prochainement. Depuis tout ce temps, la composition de l'équipe a



inévitablement connu des changements.

SMJdR : Si je veux jouer à 'NAM 68, comment faire ?

Félix : Tu peux t'inscrire à une convention où l'équipe de 'NAM 68 sera présente, par exemple à Lausanne (Orc'Idée) le 31 mars et 1^{er} avril 2012. Tu peux également contacter l'un des auteurs ou MJ rencontré en convention ou poster un message sur le site www.nam68.com.

SMJdR : Comment se présente l'avenir de 'NAM 68 ?

Félix : Le projet d'édition est en bonne voie. On a toutefois renoncé à prononcer une date... L'idée est de sortir une « boîte de base » contenant TOUT le matériel pour jouer tout de suite à 'NAM 68. Il s'agira de trois livrets (livret du soldat pour le joueur, livret du commandant pour le MJ et livret historique pour le background), accompagnés d'un écran en carton fort et d'une carte grand format, le tout rangé effectivement dans une boîte. L'idée n'étant pas de se faire de l'argent avec cette édition, l'accent sera mis sur la qualité. Le prix devrait osciller autour des 100 CHF, avec un prix à 68€ chez nos voisins. Cela risque d'être compromis avec le franc fort... (ndlr : 100 CHF = 82 € au cours actuel).

Le reste sera publié gratuitement sur la toile : une extension pour jouer des marines et des forces spéciales, voire des personnages spéciaux pour les rôles féminins, et aussi une campagne de 12 scénarios, composant un « tour of duty », évoluant entre décembre 1967 et

décembre 1968, un par mois historique.

SMJdR : Est-ce que 'NAM 68 bénéficie d'une Swiss touch ?

Je n'ai pas suffisamment voyagé dans le monde du JdR pour pouvoir distinguer ce qui ferait la Swiss touch. Je peux simplement souligner que tout ce qui caractérise la Suisse définit également assez bien le projet 'NAM 68.

Tout comme nos lois en Suisse, 'NAM 68 met du temps à voir le jour, mais il est empreint – pour ses créateurs du moins – de la sacro-sainte perfection helvétique ! Un système facile à comprendre, assez classique, mais qui roule et qui dure. Et un travail précisément et richement documenté.

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

Félix : Comme notre population nationale, il est malheureusement vieillissant. Le côté positif, c'est qu'avec l'âge et l'expérience, il est plus mature ! J'entends par là que le jeu de rôle suisse, par son approche, a exploré certains rivages que les autres francophones n'avaient jamais abordés. Je pense également que la pratique rôlistique doit être intense dans les chaumières et qu'on ne voit que la pointe de l'iceberg en convention, vu notamment le nombre de conventions en Suisse romande.

Par ailleurs, comme pour la plupart d'autres loisirs où la langue joue un rôle, la pratique du JdR connaît la barrière de Röstli. J'en sais quelque chose : j'habite à Berne depuis plus de quinze ans !



Neuf grunts et un commandant sous le feu des vietcongs, ça fleure bon la testostérone.



FÊTE DU JEU CONCOURS DE CRÉATION DE SCÉNARIO JDR

Pour la deuxième année consécutive, la Fête du Jeu à Saxon organise un concours d'écriture de scénarios. Alors que l'année dernière l'horreur lovecraftienne était à l'honneur, le thème de 2012 tourne autour de la fantasy horrifique. De plus, le concours n'impose à présent plus aucun système et exige des scénarios génériques.

Le concours se déroule en deux phases. Tout d'abord, les intéressés doivent rendre leur proposition comprenant de 30'000 à 100'000 signes jusqu'au 24 février 2012. Le jury, qui rassemblera d'illustres français comme Fabien Deneuille (Footbridge), Pierre Buty (PTGPTB VF) et Samuel Tarapacki (Sans Détour) et d'illustres helvètes encore indéterminés, désignera ensuite les scénarios finalistes.

Les auteurs sélectionnés devront alors peaufiner leur scénario avec les prétirés et aides de jeu nécessaires. Car, il faut le souligner, les scénarios ne sont pas uniquement jugés sur la qualité de la plume mais ce sont bel et bien les expériences de jeu qui seront décisives. Chaque scénario sera joué deux fois durant la Fête du Jeu, sous la direction de l'auteur ou d'un MJ choisi par ce dernier. Le règlement complet est téléchargeable sur [le site](#) de la convention.

Le gagnant recevra le titre ronflant de « Meilleur scénario de JdR de l'année en Suisse », ni plus ni moins. Il faut bien constater que les Valaisans peuvent être aussi forts en gueule que nos Genevois nationaux quand ils le veulent.

Trêve de bavardage, il me faut écrire un scénario. Bonne chance à tous mes concurrents.

REPORTAGE DICE NIGHT (2)

Je me trouvais donc dans une salle de concert sombre et sale à Solothurn, entouré de rôlistes alémaniques qui voulaient en découdre. Leur chef prit la parole et annonça que l'on se séparerait en trois groupes. Je n'en menais pas large et j'ai donc rejoint le groupe « Dungeon & Dragon » qui aurait pour mission de nettoyer des souterrains des ennemis.

Le meneur du groupe a accepté de s'exprimer en langue commune pour faciliter mon intégration. Il n'en était pas de même de sa fille préadolescente qui jouait son personnage depuis longtemps et qui parlait couramment « gobelin ». Les welschs mal intentionnés comprendront que le schwiizerdütsch et cette langue mystérieuse ne font qu'un. Que nenni, la jouvencelle parlait vraiment gobelin à l'aide de son dictionnaire bourbine-gob qu'elle tenait à jour à chaque fois qu'elle apprenait un nouveau mot lors de ses parties avec son papa. A de nombreuses reprises, elle s'est adressée à moi dans une langue inconnue sans que je puisse savoir s'il s'agissait du dialecte local ou de charabia gobelin (ou l'inverse). Dans une telle situation, répondez « Ja, ja ».

Avec deux préadolescents qui oubliaient souvent de parler hochdeutsch et des accents suisses alémaniques à couper au couteau, je dois avouer qu'il m'a été difficile de tout comprendre. (Suite et fin au prochain numéro)

CRÉDITS

Rédaction : Lionel Jeannerat, Ana Cardoso

Photos: Lionel Jeannerat

Design : Gaël Huguenin

Contact : redactionATswissmadejdr.ch

Retrouvez *Swiss Made JdR* sur [facebook](#) et sur son site : <http://swissmadejdr.ch/>

