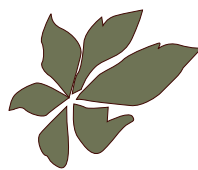
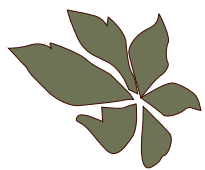




La Chaux-de-Fonds

1904



# Le projet en bref

La Chaux-de-Fonds 1904 est le projet de création d'un contexte et d'un scénario de jeu de rôle prenant pour cadre historique La Chaux-de-Fonds à la Belle Époque (1900-1910). Le projet se veut global dans sa démarche et cherche à créer un support suffisant pour permettre à tout un chacun de jouer dans ce contexte et de mettre en place un certain nombre de parties dans des conditions optimales. L'association Swiss Made JdR, organe de promotion du jeu de rôle en Suisse, porte et gère le projet.

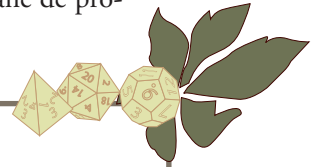
La Chaux-de-Fonds 1904 sera publié sous la forme d'un livret illustré de 80 pages par Les Écuries d'Augias, éditeur reconnu dans le milieu de l'édition des jeux de rôle. Il bénéficiera alors d'une distribution dans toutes les boutiques spécialisées de jeu de rôle et de société de la francophonie (France, Belgique et Suisse), ainsi que dans les librairies de Suisse romande. La Chaux-de-Fonds 1904 est intégré à la gamme phare de l'éditeur, le jeu de rôle Crimes, qui utilise le contexte historique de la Belle Époque. Le projet, bien que régional, s'inscrit donc dans un cadre plus large qui lui donnera une résonance bien au-delà des Montagnes neuchâteloises.

Le projet comprend également un volet informatique par la réalisation d'une carte historique interactive qui servirait d'aide de jeu. Un grand nombre de photos historiques seraient mises en lien sur un plan de la ville en 1904 dans un programme informatique disponible gratuitement sur tablettes tactiles et ordinateurs. Ce volet du projet mettra tout particulièrement à l'honneur l'urbanisme horloger caractéristique de la Chaux-de-Fonds.

Le projet comprend également un volet essentiel de mise en valeur du scénario dans son cadre régional. Il s'agit d'organiser des parties à La Chaux-de-Fonds de manière optimale : décors, cartes adaptées, reproductions de photographies d'époque, etc. L'objectif est de créer une expérience immersive intense pour les joueurs. En collaboration avec Ludesco, festival de jeu de La-Chaux de Fonds, des parties seront proposées au public de la 5ème édition de la manifestation en mars 2014. Dans le courant de l'année, d'autres parties seront proposées en d'autres lieux de la région selon les demandes et les moyens: Bibliothèque de la Ville, écoles, etc.

Le scénario se jouera également hors de Suisse. Grâce au concours de Projets R et Opale, associations basées à Paris, plusieurs parties seront organisées dans les mêmes conditions optimales lors d'événements spécialement organisés, lors de conventions ludiques ou dans des lieux particulièrement adaptés. Ainsi, la mise en valeur du scénario se poursuivra hors des frontières helvétiques pour lui donner une dimension internationale.

Le projet souhaite promouvoir la richesse historique et culturelle chaux-de-fonnaise auprès d'un public de passionnés mais également faire découvrir une activité créative méconnue du grand public, le jeu de rôle, à la population de l'Arc jurassien.



## Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est un jeu de société créatif et un mode d'expression narratif. En incarnant des personnages, les joueurs construisent une histoire en collaboration.

Dans son modèle le plus classique, il se joue autour d'une table et rassemble un meneur de jeu, qui a le rôle de narrateur, fait les descriptions et joue les personnages secondaires, et les joueurs qui interprètent les personnages principaux. Une partie de jeu de rôle est régie par des règles de jeu qui permettent aux joueurs et au meneur de jeu de se mettre d'accord sur la progression de l'histoire. Les livres de jeu de rôle expliquent les règles de jeu mais servent également d'inspiration au meneur pour insuffler un univers et une ambiance à la partie. Il existe des jeux de rôle utilisant des univers aussi diversifiés que le médiéval fantastique, la science-fiction ou le polar. La Chaux-de-Fonds 1904 s'inscrit pour sa part dans un univers historique et horrifique.

Cette contextualisation et scénarisation centrées sur une ville n'est pas nouvelle. Des villes d'importance mondiale comme Paris, Londres ou New-York font déjà l'objet de publications de ce type et connaissent un grand succès. L'originalité du projet consiste en grande partie dans son aspect global qui intègre la création de l'ouvrage avec l'animation du jeu de rôle qu'il propose de faire jouer dans des conditions optimales.

## Le contenu du scénario

Le cœur du projet consiste en un scénario de jeu de rôle et à sa diffusion. Son support est un livre de 80 pages illustrées 16 x 24 cm qui se traduit par une partie de jeu de rôle d'une durée de quatre heures environ. Le livre intégrera la collection Carnets de Crimes pour le jeu de rôle Crimes. Celui-ci est le titre-phare de l'éditeur Les Écuries d'Augias et va connaître une toute nouvelle édition en 2014. La Chaux-de-Fonds 1904 entrera donc en résonance avec l'actualité des sorties de l'éditeur. Lionel Jeannerat rédigera le texte et Nathan Jucker s'occupera de tout l'aspect graphique (maquette, mise en page et illustrations). Le travail est exécuté par des professionnels qui se sont illustrés dans leurs spécialités.

Le contenu du livret se divise en deux parties : une contextualisation de La Chaux-de-Fonds en 1904 et un scénario de jeu de rôle utilisant ce cadre historique. La première moitié de l'ouvrage comprendra une description sectorielle de la cité horlogère en 1904. Les éléments qui y sont rapportés seront choisis et rédigés de manière à faciliter son appropriation par un meneur de jeu ne connaissant pas La Chaux-de-Fonds. Tous les éléments seront rigoureusement historiques même lorsqu'ils sont présentés de manière amusante. Le panorama comprendra les quatre volets suivants :

- L'économie (horlogerie et construction) en relation avec l'art chaux-de-fonnier (gravure, arts décoratifs et architecture)
- La géographie de La Chaux-de-Fonds (guide touristique avec ses bâtiments notables, ses commerces et ses moyens de transport et de communication)
- La société chaux-de-fonnière (description des différentes communautés religieuses ou linguistiques et des rapports entre classes sociales)
- La politique locale (fonctionnement des institutions locales, cantonales et nationales et description des divers courants politiques des lieux et leurs journaux)

Le texte est accompagné d'encarts biographiques de personnalités marquantes et d'informations complémentaires facilement utilisables lors d'une partie. Le texte fournira également des pistes pour quelques scénarios qu'un meneur de jeu inventif pourra exploiter. Une carte historique et des photographies d'époque illustreront le texte.

La deuxième moitié de l'ouvrage comprend toutes les informations et aides de jeu nécessaires à l'animation du scénario de La Chaux-de-Fonds 1904. Celui-ci combine, tout en prenant un peu de liberté sur la réalité historique, deux événements réels d'apparence très différente : l'affaire du Docteur Alexandre Favre et la grève des maçons. Les personnages seront amenés à enquêter conjointement sur la folie « présumée » d'une personnalité incontournable de la ville et sur des événements étranges sur les chantiers de construction de la ville. Au fil de leurs recherches, ils rencontreront des personnalités d'importance locale (Paul Pettavel, René Chapallaz), nationale (Charles L'Eplattenier, Charles Naine) et même mondiale (Le Corbusier, Benito Mussolini). Ils devront également réfléchir et se positionner dans les luttes politiques qui tiraillent la ville, entre l'occupant militaire ou les grévistes. Le scénario prend pour thème central la liberté d'opinion et d'action qui sont au cœur des deux événements traités.

Le scénario prend la forme d'un bac-à-sable, c'est-à-dire qu'il n'est pas directif et qu'il laisse beaucoup de liberté aux joueurs dans son déroulement. La fin est ouverte et dépendra des choix et actions des personnages. La situation proposée mêlera âpre réalisme et fantastique inquiétant et remettra les convictions des personnages à rude épreuve. La description du scénario donnera toutes les clés pour impliquer les personnages dans les événements et réussir à déstabiliser les joueurs en alternant les ambiances.

# Tournée en francophonie et carte électronique interactive

Le projet comprend un deuxième volet important. Après avoir rédigé et édité le scénario La Chaux-de-Fonds 1904, il est important de le mettre en valeur et de le faire jouer. Ainsi, une vingtaine de parties environ, peut-être plus selon la demande et les moyens, sera organisée à La Chaux-de-Fonds et ailleurs. La qualité de ces parties est une priorité et celles-ci seront réalisées à l'aide de décors et aides de jeu qui favorisent l'immersion des joueurs. Les meneurs de jeu seront également sélectionnés pour leurs compétences ou leurs connaissances du sujet. Le principal animateur sera l'auteur du scénario, Lionel Jeannerat, mais également des animateurs reconnus comme les membres des associations Projets R et Opale ou les collaborateurs de l'éditeur Les Écuries d'Augias. D'autres meneurs de jeu pourraient être choisis ou éventuellement formés pour offrir une excellente

expérience de jeu.

Les détails de la tournée ne sont pas encore définis mais celle-ci comprendra l'animation de parties à Ludesco et dans d'autres festivals et l'organisation d'événements centrés sur La Chaux-de-Fonds 1904 dans des lieux qui voudront bien les accueillir. Ce seront les moyens financiers du projet qui conditionneront la durée et l'intensité de cette tournée.

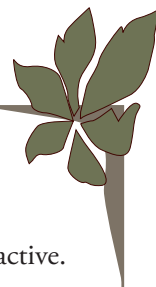
Le décor et aides de jeu seront réalisés par Nathan Jucker pour les premières parties publiques qui auront lieu à Ludesco 2014. Lors de cet événement, les parties marqueront la sortie en librairie et magasin du livret et donneront le coup d'envoi de la tournée. Le décor produit pour Ludesco sera démonté et réutilisé pour l'organisation des parties publiques qui suivront.

De plus, une aide de jeu informatique sera réalisée spécialement pour La Chaux-de-Fonds 1904. Il s'agit d'un plan interactif de la ville qui pourra être utilisé sur tablette tactile et sur ordinateur. Le plan historique informatisé, réalisé expressément pour le projet, comprendra deux à trois calques thématiques (transports publics, économie et société). Il sera possible de cliquer sur certains lieux de la carte pour faire apparaître des photographies historiques. Plusieurs centaines de photographies seront ainsi mises en relation avec la carte et faciliteront leur utilisation durant le jeu. Il comprendra également d'autres fonctionnalités et aides de jeu qui intègrent le support informatique de manière intelligente et utile à la partie de jeu de rôle.



## Calendrier

Mars-août 2013	Tests du scénario, rédaction du livret et recherche de fonds.
Septembre-octobre 2013	Organisation de la campagne de souscription (Crowdfunding).
Septembre-novembre 2013	Relectures, réalisation graphique et mise en page. Programmation de la carte interactive.
Novembre 2013-janvier 2014	Travail d'édition du livret, recherche de financement et partenaires complémentaires. Finalisation de la carte interactive.
Février-mars 2014	Préparation des décors, production des aides de jeu et formation des meneurs de jeu.
Mi-mars 2014	Festival de Ludesco : sortie officielle du livret et premières parties de jeu de rôle de La Chaux-de-Fonds 1904.
Courant 2014	Organisation de parties de jeu de rôle dans la région de La Chaux-de-Fonds et à l'étranger.



# Budget

Le projet a besoin d'une aide financière extérieure à hauteur de 16'000 francs suisses (CHF) sur un budget total de 25'500 CHF. Voici le détail du budget projeté :

	Coûts	Financement
1. Coordination et mise en place du projet	6'000 CHF	
2. Recherches historiques et rédaction du livret	7'200 CHF	
3. Illustration et graphisme	4'800 CHF	
4. Défraiement pour l'organisation des parties de jeu de rôle et frais de la tournée en francophonie	4'000 CHF	
5. Production d'aides de jeu et décors	1'000 CHF	
6. Programmation et réalisation de la carte interactive	2'500 CHF	
7. Droits d'auteur		500 CHF
8. Crowdfunding (souscription préalable)		1'000 CHF
9. Abaissement des honoraires de coordination et de création		4'000 CHF
10. Financement complémentaire nécessaire		20'000 CHF
Total	25'500 CHF	25'500 CHF

1. Le projet prévoit de nombreuses collaborations entre divers partenaires. Le travail de coordination qui en résulte est une condition sine qua non de la réussite du projet. Il s'agit d'un travail de longue haleine qu'il faut prendre en compte dans le budget.

2. Les recherches historiques et la rédaction couvrent tout le travail d'écriture du livret de 80 pages. Le travail est estimé à trois semaines à plein temps et le tarif de l'honoraire de l'auteur-historien indépendant se base sur les recommandations de la Société suisse d'Histoire. Les honoraires ont été estimés à la baisse pour correspondre à ceux du graphisme et de l'illustration.

3. Le travail d'illustration comprend une illustration couleur de couverture, 5 illustrations de personnages noir/blanc et 3 illustrations noir/blanc supplémentaires. Le graphisme comprend la création d'un graphisme reprenant les spécificités artistiques régionales pour la couverture et la maquette intérieure, le traitement d'une dizaine de photographies, la création de bords de page, l'adaptation d'une carte historique de La Chaux-de-Fonds en 1904 et la mise en page complète du livret de 80 pages. Le travail est estimé à deux semaines à plein temps et le tarif de l'honoraire correspond à ceux pratiqués par Nathan Jucker dans de précédents projets.

4. L'organisation et l'animation de parties de jeu de rôle induisent divers frais (transport et nourriture) et demandent des compétences spécifiques qu'il faut défrayer. Le budget considère l'organisation d'une vingtaine de parties de jeu de rôle, moitié en Suisse et moitié en France ou Belgique. Une partie dure environ 4 heures pour un total de 80 heures de jeu. La base de calcul du défraiement est de 200 CHF la partie mais sera adaptée selon les circonstances.

5. Les aides de jeu produites comprennent une cinquantaine de tirages photographiques d'époque, le tirage en grand for-

mat de cartes historiques de La Chaux-de-Fonds en 1904, la composition et la mise en place d'un décor.

6. Le codage de la carte interactive est estimé à environ 5000 lignes à 0.50 CHF la ligne. Ce tarif comprend également le debugging et la maintenance.

7. Droits d'auteur liés aux ventes du livret. Les droits d'auteur s'élèvent à env. 10% du prix de vente hors taxe du livret. L'estimation se base sur un prix de vente de 10 € TTC et une vente optimiste de 400 exemplaires.

8. Bénéfice espéré suite à une campagne de souscription et de promotion sur internet (crowdfunding = financement par la foule). La plateforme utilisée pourrait être Ulule (<http://fr.ulule.com/>) ou We Make It (<http://wemakeit.ch/>).

9. Lionel Jeannerat, Natan Jucker et Paragon sont des créateurs passionnés et désirent faciliter l'aboutissement du projet en lequel ils croient. Ils sont donc disposés à considérer le travail de coordination et d'administration du projet comme bénévole et à renoncer à une partie de leurs honoraires.

10. En cas de financement raisonnablement insuffisant, le projet réduirait à son minimum les moyens alloués aux décors et aux parties de jeu de rôle (points 3 et 4). Dans la même logique, si les financements sont supérieurs à ceux espérés, ce sont ces mêmes décors et parties qui bénéficieraient majoritairement de ce gain. Si les financements sont largement inférieurs à ceux escomptés, les honoraires de la rédaction et du graphisme seront réévalués en dernier ressort.

# Les initiateurs et les partenaires

## Swiss Made JdR

association suisse de promotion du jeu de rôle

L'association Swiss Made JdR rassemble des membres de toute la Suisse romande. Elle s'est fixée pour objectif de soutenir les projets de création de jeu de rôle helvétiques. C'est elle qui porte et gère le projet La Chaux-de-Fonds 1904 qui soutient une production locale et qui sera un excellent outil pour faire découvrir le jeu de rôle dans l'Arc jurassien et au-delà.

Swiss Made JdR est présente dans de nombreux événements ludiques pour présenter ses projets : La Cité des Jeux à Lausanne, OctoGônes à Lyon, etc. Par ses membres très actifs dans le milieu du jeu de rôle (auteurs, éditeurs, organisateurs d'événements, journalistes), l'association bénéficie d'un vaste réseau pour promouvoir ses projets.

## Lionel Jeannerat

Auteur de jeux de rôle et historien

Historien régional et enseignant d'Histoire et géographie, Lionel Jeannerat participe à plusieurs publications historiques sur l'Arc jurassien (Atlas historique du Jura ; Un curé révolutionnaire dans l'ancien évêché de Bâle. La vie de Louis Zéphirin Copin (1723-1804) ; Journal de Pierre Mamie). A l'occasion de son service civil à la Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds, il a eu l'occasion de se familiariser avec l'Histoire de la cité horlogère par les travaux qui lui ont été confiés sur Paul Pettavel et René Chapallaz.

Ce Jurassien d'origine et Neuchâtelois d'adoption est également un acteur reconnu de la création francophone de jeu de rôle. Il a rédigé et coordonné la création de nombreux jeux de rôle chez différents éditeurs (Abyrne, Aventures dans la cité des Ombres ; Mississippi ; Romance Érotique ; Billet Rouge). Il a également organisé durant trois années le plus grand concours de création de jeu de rôle francophone, Les Démiurges en herbe, qui rassemble une centaine de participants. Il est actif dans le milieu du jeu de rôle en Suisse comme membre de Ludesco et rédacteur en chef de la revue Swiss Made JdR.

## Nathan Jucker

Graphiste et illustrateur

Graphiste multimédia indépendant signant sous le sigle du « Manoir », Nathan Jucker participe à de multiples projets culturels de La Chaux-de-Fonds et sa région. Membre du comité du festival La Plage des Six-Pompes, membre de l'association Le Pantin, Producteur du collectif de vidéo L'Expire Mental, ce jeune Montagnon est aussi le graphiste du festival Ludesco lors duquel il a rencontré Lionel Jeannerat. Toujours bien ancré dans sa région natale, il a déjà eu l'occasion de revisiter dans ses créations les spécificités historiques chaux-de-fonnières telles que le style sapin, ou encore les travaux de Le Corbusier

Passionné de jeux de rôle depuis de nombreuses années, la participation à une création dans ce domaine l'intéresse profondément. Ses multiples compétences de graphisme multimédia seront au service du projet tout au long de sa progression : promotion, mise en page et illustration du livre, réalisation des aides de jeu et du décor.

## Paragon

programmeur et graphiste multimédia

Ce jeune Chaux-de-Fonnier de 18 ans est graphiste et webmaster autodidacte depuis plusieurs années. Etudiant en science et ingénierie de l'environnement à l'EPFL, il écrit et conceptualise des jeux de rôle sous son pseudonyme de « Paragon » depuis 2 ans déjà. Programmeur dans son temps libre, il code des programmes pour son usage personnel, pour des entreprises et pour le jeu de rôle. Il a notamment à son actif le logiciel « Chroniqueur » qui facilite le suivi lors du développement de jeux.

Pour La Chaux-de-Fonds 1904, il se charge de mettre en place le service en ligne qui permettra d'accéder au plan interactif et aux différentes photos et aides de jeux qui l'accompagneront. Paragon souhaite ainsi se lancer un nouveau défi qui validera ses compétences en informatique de gestion acquises lors de ses études.

## Ludesco

Festival de jeu à La Chaux-de-Fonds

Le festival de jeu Ludesco existe depuis 2010 et connaît un succès grandissant. Il rassemble à présent plus d'un millier de participants à la maison du peuple de La Chaux-de-Fonds. Le jeu de société et ses déclinaisons sont à l'honneur pendant un large week-end et l'esprit d'émulation initié par les organisateurs se traduit par des animations ambitieuses qui participent à promouvoir les modes d'expression ludique. Le jeu de rôle connaît un développement constant dans le festival et La Chaux-de-Fonds 1904 s'inscrit dans cette dynamique. Ludesco est partenaire à plusieurs titres de La Chaux-de-Fonds 1904. L'événement intégrera le projet dans son programme et participera ainsi à sa promotion. De plus, le festival de jeu sera la première plateforme où seront organisées les parties dans une ambiance et décor optimal. La sortie du livre est prévue pour l'édition 2014 de Ludesco.

## Les Écuries d'Augias

Éditeur de jeux de rôle

Les Écuries d'Augias est un éditeur associatif de jeu de rôle. Basé à Saint-Étienne, l'association rassemble des membres dans plusieurs régions de France comme la région parisienne et La Franche-Comté. Les Écuries d'Augias est connu pour leur jeu de rôle Crimes qui traite de la Belle Époque et pour leur collection expérimentale In-Vitro. La Chaux-de-Fonds 1904 s'intègre parfaitement à leur ligne éditoriale historique et originale et deviendra un supplément de leur jeu-phare, Crimes.

Crimes a connu sa première édition en 2005 et a acquis depuis une certaine notoriété suite à la sortie de 14 suppléments. Le jeu bénéficiera en 2012-2013 d'une seconde édition qui lui donnera un nouveau souffle. La Chaux-de-Fonds 1904 sera le premier supplément de la deuxième édition de la gamme et participera ainsi à l'identité renouvelée du jeu. Les Écuries d'Augias se charge de tous les aspects éditoriaux et finance la publication du livre issu du projet.

## La Bibliothèque de la Ville,

## La Chaux-de-Fonds

La Bibliothèque de la Ville est un acteur culturel important de La Chaux-de-Fonds. Depuis 2012, elle propose au prêt une collection d'ouvrages de jeu de rôle et collabore régulièrement avec Ludesco pour promouvoir ce type d'activité et de création. La bibliothèque possède également un très riche fonds documentaire sur la Belle Époque dans ses archives

d'association et de privés et dans son département audiovisuel (DAV). La Chaux-de-Fonds 1904 est lié à plusieurs activités ordinaires de l'institution.

La Bibliothèque de la Ville soutient le projet en mettant à disposition ses fonds documentaires à Lionel Jeannerat, qui bénéficie d'un accès privilégié, et met à disposition le savoir-faire de ses collaborateurs pour faciliter le travail de recherche et de traitement documentaire, notamment les éventuelles numérisations de documents. La bibliothèque sera également un lieu privilégié pour l'organisation de parties au cadre optimisé et décoré.

## Projets R

Animation de jeu de rôle

Projet R est une association française qui rassemble des meneurs de jeu de rôle hyperactifs. Ils se font connaître dans les conventions et festivals de jeu de toute la francophonie par leur dynamisme et leur disponibilité pour faire jouer des parties de jeu de rôle. Ils animent notamment les 26 heures du jeu de rôle à Ludesco en 2013. Projet R met à disposition son savoir-faire et son omniprésence dans les salons francophones pour faire jouer le scénario de La Chaux-de-Fonds 1904. Selon le financement du projet, il est envisageable d'organiser à Paris un événement spécialement dédié au projet sous l'égide de l'association.

## Opale

Association et forum de rôlistes

Opale est une association rassemblant un grand nombre de joueurs de jeu de rôle à travers toute la France. Leur activité est centrée sur l'organisation de parties de jeu de rôle privées à l'aide de leur forum qui sert de lieu de rencontre pour les passionnés. Opale est une association qui est présente sur les festivals et les conventions et qui possède un savoir-faire important dans l'initiation et dans l'organisation de parties promotionnelles comme La Confrérie des Ombres pour le jeu Les Ombres d'Esteren.

## Contact

Lionel Jeannerat  
Rue de la Cassarde 18  
2000 Neuchâtel  
lioneljeannerat@yahoo.fr  
077 402 33 55