



LA BRASSERIE

UN OUTIL POUR RÔLISTES SOUS PRESSION

Vous avez déconné. Vous avez promis à vos joueurs une campagne de jeu de rôle. Le mot vous a échappé un peu trop vite : **campagne**. Bien évidemment, ces petits malins ont tous sauté sur l'occasion. Ils n'auront qu'à débarquer les pieds sous la table et vous, le Conteur, vous taperez tout le boulot. Il vous faut des idées, et vite. Vous vous sentez déjà trop vieux pour ces conneries. Mais heureusement, **la Brasserie** est là pour vous aider à les trouver, ces bonnes idées.

La Brasserie est un outil en PDF éditable et sauvegardable, vous permettant de brasser un grand nombre d'idées, de les confronter et de voir ce qu'il en ressort. C'est simple comme bonjour et compatible avec tous les jeux de rôle existants. Enfin, tous ceux qui nécessitent un Conteur qui doit préparer un minimum en amont.

Mais ce n'est pas tout ! Vous pouvez aussi utiliser **la Brasserie** pour tous les autres aspects de votre worldbuilding. Besoin d'idées pour une ville, une religion, une planète, un univers complet ? Tout est possible. Bref, vous aurez du grain à moudre !

PRINCIPE

En plus de cette page d'explication, **La Brasserie** comporte deux pages qui seront vos outils de création : la Table de Brassage et le Chaudron. Ces pages sont éditables : vous pouvez écrire dessus à loisir et sauvegarder le résultat pour plus tard. Pour cela vous aurez besoin d'un lecteur PDF qui gère ce principe, tel qu'Adobe Reader, pour ne pas le citer.

J'ai pensé **la Brasserie** pour m'aider à trouver des idées pour une campagne au long cours, et ces explications et les exemples qui suivent vont en ce sens. Mais vous verrez qu'on peut également utiliser **la Brasserie** pour bien plus que ça.

La Brasserie n'est cependant pas un outil qui va vous mâcher tout le boulot. Il s'agit avant tout de faciliter le brassage d'idées, de créer des associations inattendues et d'éveiller votre imagination. Ça sera ensuite à vous de traiter le résultat que vous récolterez dans vos tableaux pour en sortir quelque chose d'exploitable, comme un scénario par exemple.

LA TABLE DE BRASSAGE

La Table de Brassage est votre principal outil pour le brassage d'idées. Imaginez cette situation : vous jouez à votre jeu de rôle préféré du moment et venez de terminer le premier scénario de votre campagne. Vous disposez maintenant de plusieurs idées de ce que pourrait donner la suite, mais cela reste un peu flou pour le moment. Vous disposez également de plein d'autres éléments intéressants : des personnages secondaires, des indices encore non-résolus, des mystères à résoudre, des lieux intéressants, un évènement à venir, etc.

Notez ces idées dans chaque première case des lignes et des colonnes de la Table de Brassage. Choisissez l'emplacement au hasard. À raison de 5 lignes et autant de colonnes, vous disposez d'assez d'emplacements pour 10 idées.

Ensuite, confondez ces idées. Allez à la case rejoignant une idée avec une autre et notez ce que vous inspire cette confrontation. Répétez ce principe sur un maximum de cases de la table. Vous n'êtes pas obligés de tout remplir, ou d'utiliser toutes les lignes et les colonnes. Gardez ce principe en tête : ne prenez des notes que si le résultat vous inspire !

Astuce : demandez à vos joueurs à la fin de chaque partie ce qu'ils aimeraient voir dans la suivante, puis notez les meilleures idées au même titre que les vôtres, toujours dans les premières cases des lignes et des colonnes. Vous verrez, confronter vos idées et celles de vos joueurs donne des résultats souvent très plaisants et inattendus, et les implique encore plus dans le jeu.

LE CHAUDRON

Le Chaudron est votre deuxième outil. Il s'agit d'un tableau vous permettant de sauvegarder jusqu'à 36 idées pour votre campagne en cours. Il doit s'agir d'éléments récurrents de votre campagne et que vous désirez voir resurgir un jour. Il peut s'agir de n'importe quoi : un personnage, une organisation, un mystère, un objet, un lieu, un évènement, etc.

Quand vous utilisez la Table de Brassage entre deux scénarios, n'hésitez pas à aller chercher quelques ingrédients dans votre Chaudron ! Si vous aimez le hasard, vous pouvez même lancer 2D6 pour vous aider à choisir.

Quand un élément de votre Chaudron a été résolu durant votre campagne, ou que vous n'en voulez plus, effacez-le pour gagner de la place pour une nouvelle idée.

WORLDBUILDING

Vous comprendrez vite que la Brasserie a un potentiel d'utilisation qui peut aller bien au-delà. Elle peut même vous aider dans toutes les étapes de votre worldbuilding !

On peut imaginer utiliser la Table de Brassage pour vous aider à définir n'importe quel élément de votre univers. Une taverne ? Placez comme idées de base quelques personnages, des évènements passés, des individus de passage. Une planète inexplorée ? Utilisez des coutumes étranges, des créatures fantastiques, des spécificités météorologiques.

On peut même créer les fondations d'un univers complet en utilisant cette table. Imaginez, vous placez comme idées de départ dans une ligne : *dinosaures* (parce que c'est cool), et dans une colonne : *steampunk*. En confrontant ces deux idées, vous imaginez une société où certains dinosaures sont apprivoisés pour servir d'animaux de trait pour le bon fonctionnement des usines. Répétez cela pour d'autres cases, puis utilisez d'autres tables pour brasser des idées pour les détails de cet univers, telles que les usines que vous venez d'imaginer par exemple.

Astuce : vous pouvez utiliser *Fractal* en complément pour développer un schéma mettant en relation vos trouvailles (vous pouvez trouver *Fractal* ici) ! Par exemple, créez une base d'univers avec la Table de Brassage puis, avec ce résultat, établissez un schéma avec *Fractal*. Enfin, prenez un élément de votre carte *Fractal* et détaillez-le à nouveau avec la Table de Brassage. De nouveau dans *Fractal*, zoomez dans cet élément et créez une nouvelle carte en prenant en compte toutes vos nouvelles idées. C'est infini, et c'est presque un jeu en soi !



LA TABLE DE BRASSAGE

POUR AVOIR DU GRAIN À MOUDRE

Notez vos envies pour la prochaine partie, ainsi que celles de vos joueurs, dans les premières cases des lignes et colonnes. Croisez toutes ces envies et notez les idées que vous inspirent ces combinaisons. Vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les cases. Ensuite, à vous de faire le tri dans tout ça pour bricoler le scénario de votre prochaine partie !

		▼	▼	▼	▼	▼
		▶				
		▶				
		▶				
		▶				
		▶				



LE CHAUDRON

LES IDÉES À GARDER AU CHAUD

Notez dans le Chaudron toutes les idées importantes à garder durant votre campagne. Il peut s'agir d'un mystère, d'un personnage, d'un objet, d'un indice, etc. Vous pouvez utiliser ces idées lorsque vous utilisez la Table de Brassage (choisissez directement ou lancez 2D6 si vous aimez le hasard). Gardez ces idées autant de temps que nécessaire. Si l'une des idées présentes dans le Chaudron a été résolue durant la campagne, supprimez-la pour faire de la place.

						
						
						
						
						
						
						