

CARBONE

Manuel de jeu

QU'EST-CE QUE CARBONE ?

Carbone est un système de jeu de rôle dont l'objectif est de rendre accessible un hobby qui a trop souvent tendance à faire peur.

POURQUOI UTILISER CARBONE ?

Carbone n'est pas nommé au hasard, et partage plusieurs caractéristiques avec l'élément dont il tire son nom, qui sont ses qualités principales :

- Carbone est **léger**. Les joueurs ne nécessiteront qu'un ou deux dés à 6 faces pour jouer, et les règles de jeu peuvent s'apprendre en une dizaine de minutes.
- Carbone est **polymorphe**. Son objectif est de pouvoir servir de base à tout type de jeu de rôle, quel qu'en soit le contexte – du médiéval fantastique à la science-fiction en passant par le dieselpunk !
- Carbone est **organique** ; il laisse la part belle à l'imagination et à la prise d'initiative des joueurs : il s'agit de jouer à un jeu de rôle, et non à un jeu de société. Les indications qu'il fournit sont donc généralement légères afin d'être adaptables aisément au contexte du jeu.

POURQUOI NE PAS UTILISER CARBONE ?

Le jeu de rôle parfait n'existe pas, et Carbone n'est pas fait pour tout le monde. Vous aurez peut-être une bonne surprise – et je vous encourage à essayer le système ! – mais méfiez-vous si vous êtes :

- Un Maître de Jeu (MJ) débutant : de par sa simplicité, Carbone laisse un nombre de choix assez conséquent au MJ, ce qui peut ralentir le jeu si vous n'avez pas l'habitude.
- Un passionné d'un genre ou d'une franchise très spécifique : vous pourrez facilement modifier Carbone pour convenir à vos besoins, mais le système très simplifié à deux d6 ne suffira peut-être pas à simuler des détails particuliers. Un système spécialisé sera peut-être plus approprié.
- Un collectionneur de loot qui veut équiper ses personnages avec des dizaines d'objets magiques différents : Carbone n'a intentionnellement pas de système de caractéristiques, ce qui a le désavantage de ne pas fournir de résumé rapide des capacités de votre équipement ; il faut donc pouvoir en garder le compte.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Créer un personnage à partir de rien pour ensuite l'incarner pendant des séances de plusieurs heures peut être une tâche intimidante pour un débutant. Carbone tente donc de simplifier fortement la création de personnages.

CONSEILS POUR CRÉER UN CONCEPT DE PERSONNAGE

Avant de rentrer dans les détails techniques de la création de personnage, il est important de bien définir les concepts qui le rendront vivant et agréable à jouer: ses personnalité, ses goûts, son histoire...

Ce processus peut devenir un gros problème pour certains joueurs, qui tendent vers deux extrêmes : soit ils ne trouvent pas d'idées pour leur personnage, soit ils en trouvent trop, et le personnage devient trop « lourd » pour être joué correctement et s'intégrer dans l'aventure proposée par le MJ. Aussi, voici quelques conseils pour cerner son concept :

- En général, un personnage doit être **orienté vers le futur** et non vers le passé : quand vous créez votre personnage de jeu de rôle, considérez que vous n'écrivez pas un roman sur son histoire, juste une introduction. Le roman, lui, s'écrira pendant les séances ! Privilégiez la simplicité.
- **N'ayez pas peur des clichés !** Ils sont un outil extrêmement puissant pour faire comprendre facilement aux autres joueurs et au MJ qui est votre personnage ; plus leur compréhension sera intuitive, plus ils pourront intégrer sa personnalité dans le groupe et dans l'aventure.

Jouer un barbare abruti ou un elfe hautain n'est pas « simpliste » ; c'est se donner l'assurance d'avoir un personnage que tout le monde comprendra et saura apprécier. Votre personnage évoluera naturellement vers quelque chose de plus complexe au cours de l'aventure.

- Un bon moyen de rendre votre personnage plus facile à jouer est d'expliquer rapidement ses **objectifs** et ses **dégoûts** dans sa fiche de personnage, c'est-à-dire ce qu'il cherche à faire et ce qu'il veut éviter de faire. C'est une façon simple d'avoir un code moral pour vous aider dans les choix que vous aurez à faire, et vaut souvent mieux que de devoir les déduire d'une longue biographie.

LES TALENTS

Dans Carbone, les personnages n'ont pas de caractéristiques dans le sens usuel du terme (agilité, force, endurance...). À la place, leurs capacités sont représentées par des **talents**.

Ces talents décrivent les compétences du personnage. Ils peuvent être un métier, une passion, un stéréotype ou même un trait de caractère particulièrement marqué ; ce qui est important, c'est que ce talent puisse venir en aide au personnage dans certaines situations. Par exemple, un personnage ayant le talent « Acteur » pourra plus

Ces talents vont du niveau 1 au niveau 6 ; le degré d'importance de ces niveaux est résumé dans le tableau ci-dessous pour vous aider à comprendre à quel niveau de talent votre personnage se trouve.

Niveau	Description
1	Novice : le personnage est plus compétent que la moyenne dans le domaine de son talent.
2	Amateur : atteindre le niveau du personnage dans son talent demande un entraînement de longue durée pour une personne moyenne.
3	Professionnel : le personnage est suffisamment compétent pour faire de son talent un métier.
4	Expert : le personnage est reconnu parmi la communauté de personnes possédant le même talent que lui.
5	Maître : le personnage est une référence pour la plupart de ceux partageant son talent.
6	Dieu vivant : le personnage repousse les limites du physiquement concevable dans le domaine de son talent.

Ces descriptions ne s'appliquent pas à tous les talents (peut-on être un « courageux » professionnel ?), mais pourront vous aider à établir un bon barème de référence.

En général, un personnage commencera avec deux ou trois talents de niveau 1 ou 2 – mais tous les talents n'étant pas aussi utiles, aucune règle précise n'est fixée à ce sujet ; discutez-en avec votre MJ.

EFFETS DE STATUT

Là où les talents définissent un personnage en profondeur, et ne changent que très rarement, les effets de statut donnent une idée du contexte dans lequel il se trouve. Un statut particulier peut découler de l'effet d'un sort, d'une potion, d'une blessure... Contrairement aux talents, ils peuvent être négatifs ou positifs et n'ont pas nécessairement un niveau associé.

Notons que les effets de statut ne sont pas nécessairement temporaires : ils peuvent, par exemple, représenter une infirmité d'un personnage. Cependant, en règle générale, votre personnage commencera son aventure avec un statut normal.

Ils suivent, de reste, les mêmes mécaniques de jeu que les talents (décrites plus en détail dans la partie « Réussir une action ») ; si votre personnage a l'effet de statut « Aveuglé », il aura plus de mal à viser à l'arc.

POINTS DE VIE

Les **points de vie** (PV) d'un personnage représentent son armure scénaristique : un mélange de son état de santé, de sa chance, de ses réserves d'énergie et de sa ténacité. Il est donc possible de perdre des PV sans nécessairement subir de blessure, lorsqu'un personnage est mis dans une mauvaise situation.

Il n'y a pas de règles strictes sur le nombre de PV d'un personnage – discutez-en avec votre MJ lors de sa création. Dans Carbone, un personnage d'endurance moyenne aura 16 PV – le jeu est équilibré autour de ce nombre.

Carbone ne prévoit pas par défaut de système de points de mana, qui dépend grandement de l'univers de l'aventure ; mais la case de PV de la fiche de personnage est volontairement grande pour pouvoir y rajouter d'autres types de points si le MJ le souhaite.

RÉUSSIR UNE ACTION

Vous avez, en coopération avec votre MJ, créé un personnage. Il s'agit maintenant de savoir le jouer. Les **actions** englobent toutes les interactions que votre personnage va avoir avec le monde qui l'entoure, et leur réussite ou échec va souvent dépendre d'un lancer de dés.

LE LANCER DE DÉS

Lorsqu'un personnage veut effectuer une action, le MJ décide s'il est vraisemblable qu'elle puisse réussir. Dans ce cas, soit elle réussit automatiquement (on parlera d'action triviale), soit son succès est décidé par un jet de dés.

Si l'action n'est pas triviale, le MJ, en fonction de sa difficulté, choisit un nombre (le plus souvent entre 2 et 6) : c'est le **plancher de l'action**. Le joueur concerné lance ensuite successivement deux dés de 6. Leurs résultats seront, dans l'ordre de lancer, le **jet de succès** et le **jet de degré**.

Pour que l'action réussisse, il faut que le jet de succès soit supérieur ou égal au plancher de l'action. Le jet de degré détermine ensuite le taux de réussite (ou d'échec !) de l'action. Plus il est élevé, plus l'action réussit bien, ou plus l'échec est mitigé.

Le jet de succès a donc un résultat purement binaire : dans le cas d'une réussite, peu importe s'il est bien au-dessus du plancher ou seulement égal. Ce sera le jet de degré qui déterminera à quel point l'action se déroulera bien.

En règle générale, le résultat d'une action suivra le tableau suivant :

	Succès	Échec
Jet de degré < 2	Action réussie au prix d'un inconvénient	Action ratée avec conséquences négatives additionnelles
2 < degré ≤ 4	Action réussie	Action ratée
Jet de degré > 4	Action réussie avec brio, conférant un avantage supplémentaire	Action ratée sans engendrer trop de conséquences négatives

POINTS, BONUS ET MALUS

Lorsque vous tentez une action, Carbone doit pouvoir prendre en compte les forces et faiblesses de votre personnage, ainsi que la situation dans laquelle il se trouve. Vous allez pour cela pouvoir utiliser un système de **points** pour influencer vos résultats avec des **bonus** ou **malus**.

Toute action soumise à un jet de dés vous offre, à la base, **4 points**, qui seront à répartir dans les frises de votre fiche de personnage représentées ci-dessous.

Succès	-2	-1	0	0	1	1	2	3	4
Degré	-2	-1	0	1	2	2	3	3	4

Vous pouvez répartir ces points **uniquement avant d'effectuer vos lancers**. Pour les répartir, bloquez pour chaque point une case d'une des deux frises, de gauche à droite. Vous pouvez utiliser des jetons, des pierres, des bouts de papier, vos doigts... Vos jets de dés seront alors modifiés par le bonus / malus correspondant à la **première case visible** de la frise appropriée.

Voici un exemple de distribution de ces quatre points pour une action :

Succès	●	-1	0	0	1	1	2	3	4
Degré	●	●	●	1	2	2	3	3	4

Avec un tel tableau, vous rajouterez 1 à votre jet de degré, mais devrez retirer 1 à votre jet de succès.

Attention, ces manipulations sont risquées : si votre jet de degré devient nul ou négatif, votre action échouera toujours, quel que soit votre jet de succès ! Qui plus est, votre jet de degré sera compté comme un 1 sur cet échec.

Quant au jet de succès, s'il s'avère nul ou négatif, il faudra lui transférer des points de votre jet de degré jusqu'à ce que l'un des deux atteigne 1.

En plus de vos 4 points de base, **chaque niveau de talent d'un personnage lui offre un point** pour toute action concernée par ce talent. Le critère d' « action concernée » peut être sujet à débat - dans ce cas, le MJ a toujours le dernier mot ! Des compromis pour des actions auquel le talent ne s'applique que vaguement peuvent être atteints en diminuant le nombre de points accordés.

Dans le cas où plusieurs talents concernent la même action, les gains de points se cumulent. Après tout, si votre pêcheur roboticien a enfin l'occasion de participer à un concours de pêche à la truite mécanique, autant qu'il en profite !

Les effets de statut, l'équipement, et le contexte de l'action vont, eux aussi, ajouter ou retirer des points à votre total, à la discrétion du MJ. La seule règle est que leur influence doit être **vraisemblable**. Soyez créatif : trouver une manière originale d'utiliser votre équipement ou vos talents pour résoudre un problème peut vous être très favorable !

RÈGLES DE COMBAT

Durant les pérégrinations de votre personnage, il aura probablement des combats à mener – même si Carbone se prête assez bien aux rares aventures pacifistes. L'objectif de ces combats sera le plus souvent de réduire les points de vie de vos ennemis tout en maintenant les vôtres le plus haut possible ; mais pour cela, le système d'actions doit être étendu pour obtenir des résultats numériques.

ACTIONS DE COMBAT ET CATALYSEURS

Une action de combat suit fondamentalement les mêmes règles qu'une action standard. Mais là où le résultat d'une action standard est libre d'interprétation par le MJ (« le personnage réussit à défoncer la porte et fait une entrée fracassante dans la salle »), il est préférable qu'il n'ait pas à décider du résultat numérique de chaque action de combat.

Le résultat des actions de combat est donc décidé par un **catalyseur**. Le catalyseur est ce qui permet à un personnage d'effectuer l'action : un sort, une arme, une technique martiale... Un catalyseur contient non seulement un plancher prédéfini pour l'action, mais aussi une formule qui permet de transformer le jet de degré en résultat numérique. L'utilisation de ces formules fixées permet d'alléger la charge du MJ et de rendre le jeu moins arbitraire, tout en introduisant une grande flexibilité dans les effets de différentes actions.

Le tableau ci-dessous présente des exemples de catalyseurs, tels que vous les trouverez dans une fiche de personnage. « ° » symbolise le jet de degré.

Nom	Plancher	Effet	Remarques
Dague	4 5 (lancer)	Inflige 2+ ° Inflige °	
Arbalète	4	Inflige 3+ °	Nécessite un tour de recharge
Boule de feu	4	Inflige 2 °	Sphère de 2m de rayon
Imposition des mains	3	Soigne 1+ °	

LE TOUR DE COMBAT

Le combat dans Carbone est organisé en tours. Chaque tour de combat, tous les personnages (joueurs ou non-joueurs) impliqués auront l'occasion de participer une fois à l'action. Ceci nécessite la création d'un ordre de jeu, afin de décider qui aura l'avantage de jouer plus tôt dans le tour.

Pour cela, chaque combattant impliqué lance un dé à 6 faces au début du combat. Les talents ou autres modificateurs applicables pourront s'y rajouter ; par exemple, un personnage ayant le talent « Pinball Wizard », aux réflexes très développés, pourra ajouter son niveau de talent à ce jet d'initiative.

Les combattants sont ensuite ordonnés dans le tour de jeu du plus haut score au plus bas score ; les scores égaux sont départagés soit à l'amiable, soit par un second jet de dé entre les combattants concernés (auquel les talents ne s'appliquent plus).

Cet ordre de jeu est ensuite fixé pour toute la durée du combat. Cependant, n'importe quel combattant peut choisir de délayer son action comme il le souhaite, et ce à chaque tour de jeu ; en effet, il peut parfois être utile de jouer après un allié afin de mieux travailler en équipe. Ce délai n'est que temporaire et n'affecte pas son classement dans l'ordre de jeu pour les tours suivants.

DURÉE D'UN TOUR

Lorsque c'est à un combattant de jouer, il peut se déplacer et utiliser des actions ; le nombre d'actions utilisables n'est pas limité, il dépend du MJ pour être crédible. Le temps en jeu du tour d'un combattant est fixé par le MJ et dépend du type de combat ; il peut autant être les traditionnelles 6 secondes d'un certain jeu de rôle connu que des dizaines de minutes lorsque les joueurs sont des généraux dirigeant les manœuvres d'armées entières sur le champ de bataille.

COMBATTRE UN GROUPE

Lorsqu'une action a un effet sur un groupe de combattants, le lanceur de l'action ne lance qu'une seule fois les dés de succès et de degré ; cependant, le résultat final de ces jets pourra varier en fonction de la cible, sous forme de bonus ou malus additionnels. Ces bonus ou malus devront être annoncés par le MJ avant que le joueur ne répartisse ses points.

Par exemple, si un personnage tire au tromblon sur un groupe de bandits, dont un des membres est équipé d'une armure en fer, le jet de succès pourra être diminué de 1 exclusivement pour cet ennemi. Il est ainsi possible qu'une action réussisse pour certains personnages, mais pas pour d'autres ; l'interprétation de ce résultat est laissée au MJ.

INCONSCIENCE ET MORT

Quel que soit le soin ou l'attachement que vous ayez pour votre personnage, gardez en tête que celui-ci n'est (généralement) pas immortel.

Un personnage reçoit le statut **Inconscient 3** lorsque ses points de vie descendent à 0 ou moins. Il peut ensuite continuer à perdre des points de vie sans mourir tout de suite, mais est en très mauvaise situation : un personnage inconscient ne peut effectuer aucune action, et beaucoup d'actions entreprises à son encontre profiteront de ce statut.

Une fois que ses points de vie sont dans le négatif, le personnage est exposé à trois niveaux de danger, basés sur la comparaison entre ses points de vie actuels et ses points de vie maximum (notés Max ici) :

- Si ses points de vie restent supérieurs ou égaux à $-\text{Max} / 2$, il est en inconscience stable, et redevient conscient avec 1 PV après que 10 minutes se soient écoulées dans le jeu.
- Si ses points de vie sont supérieurs ou égaux à $-\text{Max}$, mais inférieurs à $-\text{Max} / 2$, il est en inconscience instable, et mourra après que 10 minutes se soient écoulées dans le jeu.
- Si ses points de vie sont inférieurs à $-\text{Max}$, il meurt directement.

Si un personnage possède 17 PV maximum, il passe donc en inconscience stable à partir de 0 PV, en inconscience instable à partir de -9 PV, et meurt directement à partir de -18 PV.

En fonction du monde dans lequel se déroule l'aventure, la mort peut être permanente, réversible ou même triviale ; mais en règle générale, elle n'est jamais bon signe !