

# Savage Worlds / dK System

## SARCASMES, MOQUERIES ET AUTRES QUOLIBETS

Et leur usage dans le cadre d'une partie de jeu de rôle...

### **O. INTRODUCTION :**

« Tiens ? un paysan ? »  
« Ch'uis un barbare ! »  
« Aucune différence »  
« Meuaarrgh !!! (baffe) »

- Le donjon de naheulbeuk, épisode 1

Les mécaniques de jeu de **SAVAGE WORLDS** et du **dK SYSTEM** (entre autres règles de JDR), proposent au joueurs de rendre leurs adversaires fous de rages en leur lançant insultes et quolibets. Problème : comment faire sans tomber dans les « Nique ta Mère » et autres « Ta Reum en short » lancés par des joueurs à court d'imagination et qui cassent l'ambiance ? (Début de) réponse ci-dessous.

### **I. PRESENTATION : DE L'USAGE DES SARCASMES :**

- *Essaies donc de rougir ta hache avec moi !*  
- (énervé) *Chien ! J'ai séparé des têtes de leurs corps pour moins que ça !*  
- (moqueur) *Bah ! C'est enchaîné que je devrais être pour que tu puisses avoir la mienne...*  
- SLAINE

Dans de nombreux univers aussi bien imaginaires que « réels » (pirates des Caraïbes, Chine médiévale, Japon féodal, royaumes Celtes, etc.), l'honneur occupe une grande place. Il est tout à la fois un but, un mode de vie au quotidien et une façon d'appréhender la vie. Bref, l'honneur est « ce qui place l'homme au dessus de la bête ».

Dans une telle optique, être insulté est bien pire qu'endurer une blessure physique ! Insulter un adversaire, c'est « blesser » son honneur et sa réputation. Se laisser insulter, sans réagir, est une « preuve » de lâcheté et de faiblesse repoussantes. Pire, le déshonneur et l'infamie qui s'ensuivent rejouent ensuite sur les proches de la personne visée, sur sa famille, sur sa descendance. Bref, si l'acier tue physiquement, l'insulte tue moralement. Aussi, employés à bon escient, quolibets et sarcasmes peuvent rendre un adversaire fou de rage... Et imprudent.

Dans **Savage Worlds** (SAWO en abrégé), la compétence « Sarcasmes » (« Taunt » en VO) permet au joueur de gagner un bonus de +2 sur sa prochaine action contre son adversaire. De plus, s'il fait un critique, son adversaire est « secoué » *en plus* du bonus. Pour cela, il doit réussir son test tandis que son ennemi fait un test d'ASTUCE (voir page 67, dans la deuxième édition, pour les tests de volonté).

Dans le **dK SYSTEM**, l'atout « Provocateur (page 43 des règles) permet, en réussissant un jet de bluff contre un jet de psychologie de l'adversaire, de l'obliger à attaquer tête baissée, avec un malus de - 4 à son attaque et à sa défense. A noter que la manœuvre reste sans effet contre les animaux et les gens qui ne comprennent pas la langue du personnage (logique !).

Bref, moquer un ennemi et le harceler de piques bien senties sont d'excellentes options de jeu pour affronter l'adversaire, le manoeuvrer... Et mettre l'ambiance autour de la table !

### **II. NE PAS ABUSER DES BONNES CHOSES**

# Savage Worlds / dK System

« (...) Le cimmérien regarda autour de lui, embarrassé par l'explosion de sarcasmes qui accueillit cette réflexion. Il n'y voyait quant à lui aucun humour particulier et était trop novice dans le monde civilisé pour en percevoir la grossièreté. Les hommes civilisés sont plus discourtois que les sauvages, car ils savent qu'ils peuvent se montrer impolis sans se faire fendre automatiquement le crâne ».

- Robert E. Howard, « La tour de l'éléphant », in CONAN, J'ai Lu n° 1754

Avant de continuer plus avant, mettons en lumière la contrepartie qui vient équilibrer l'usage de cette compétence et limite les abus. Dans un univers où l'on trouve à la fois beaucoup d'armes en circulation et un code d'honneur très précis (voie du sabre du Samouraï, réputation du pistolero dans le Far-West, code d'honneur du barbare ou du pirate, etc.), on a affaire inmanquablement à une culture du duel ! En termes clairs, un joueur abusant des sarcasmes mettra son personnage dans les ennuis jusqu'au cou. Deux cas se présentent :

- A) S'il est d'un statut égal à la personne insultée, il se verra provoqué en duel pour laver l'affront, avec interdiction de se dérober sans se déshonorer lui-même. S'il se dérobe quand même (le lâche !), il appartient au MJ de rester impartial et de lui faire subir TOUS les inconvénients qui en découlent : perte du statut social, mauvaise réputation, malus permanents à tous ses jets de sociabilité/diplomatie/négociation/etc., rejeté par les siens, désavoué par ses pairs, ses subalternes, etc. ! Dans une société où l'honneur est essentiel (comme le Japon féodal) un personnage qui perd son honneur peut finir traqué à mort par ses anciens alliés/frères d'armes, voire par les autres PJ ! Tout dépend de l'univers qui est mis en scène par le MJ.
- B) S'il est d'un statut social inférieur à la personne insultée, il n'y aura pas de duel direct. L'insulté enverra ses gens pour rosser l'importun, plutôt que de se « rabaisser » d'avantage. Pire, s'il bénéficie des connections adéquates, il peut s'arranger pour que le personnage finisse jeté dans un cachot ou envoyé aux galères, ou dans des mines de sel ou tout ce que le MJ peut inventer comme supplices sadiques.

Dans les deux cas, le personnage risque de regretter sa langue trop acérée !

### **III. DU STYLE, ! DU PANACHE ! DE L'ECLAT !**

Pour en revenir aux sarcasmes, on emploiera systématiquement la règle suivante :

- si l'insulte est mauvaise, le joueur aura un malus de -2 (SAWO) ou -4 (dK) à son jet.
- Si au contraire, l'insulte est bonne, il pourra faire son jet normalement.
- Si elle est vraiment bien tournée, un bonus de +2 (SAWO) ou 1 dK, à la discrétion du MJ pourra être appliqué.
- Et si l'insulte est vraiment originale et efficace (c'est-à-dire, si tout le monde autour de la table est plié en deux) un bonus de +4 ou 2 dK pourra être donné au joueur inventif. Pour SAWO, un Bon Point (« bennie » en VO) est de rigueur.

Au joueur donc, d'être percutant. Au minimum, qu'il soit pertinent et inventif dans les mots qu'il emploie. Par exemple, AGONE ou CASTLE FALKENSTEIN diffèrent totalement en ambiance et en style du MONDE DES TENEBRES contemporain. Le langage sera plus châtié, plus fleuri. La vulgarité sera à éviter.

Etape 1 : pour illustrer mon propos, voici un **petit lexique du langage adéquat à tenir en bonne société** que nous allons reprendre ensemble. Ici, dans le cadre d'un univers médiéval-fantastique :

***Il ne faudrait pas dire...***

***... Mais plutôt***

Connard

Faquin

Salopard

Scélérat, félon, traître, fourbe, graine de potence

# Savage Worlds / dK System

Ordure, fumier	Canaille, racaille, roturier, fripouille, vermine
Bande de...	meute, lie, clique, cabale (noble)
Dégueulasse	Infâme, abject, ignoble, vil, ignominieux, méprisable
Salope	Ribaude, racoleuse, catin
Petit minet	jouvenceau, puceau
Minable	Fluet, gringalet,
Dégonflé	Ventre mou, couard, pleutre, lâche, veule
Gonzesse	damoiselle, dame, pucelle, rosière
Débile, demeuré	Niais, nigaud, benêt, godiche, naïf, dadais
Fils de pute	semence/graine de ribaude
Merde	Sacrebleu, fichtre, Peste, palsambleu
Bordel de Merde	Mortelune, foutredieu, mordieu

Est-il besoin de le préciser ? **Ce lexique n'est pas du tout exhaustif** (toute proposition supplémentaire est d'ailleurs la bienvenue, soyez imaginatifs !). D'une part, parce que la langue française regorge d'expressions et d'idiomes qui, pour la plupart, ont été oubliés et/ou sont passés de mode. D'autre part, parce que vous pouvez personnaliser votre univers de jeu en y incluant des expressions maison (pas forcément des insultes, d'ailleurs).

Ci-dessous, quelques exemples :

- ❑ « A toi, la mort de paille » (*origine : viking*). Veut dire « va donc mourir dans ton lit, de maladie ou de faim, comme un vieillard, et non honorablement, au combat ».
- ❑ « T'es complètement cuivré » (*origine : WARHAMMER le jeu de rôle*). Veut dire « t'es fauché, t'as plus un sou ».
- ❑ « Montres-moi l'intérieur de ton casque » (à un samouraï) (*origine : Japon féodal*). Veut dire « soumets-toi. Rends-toi sans condition ».

Etape 2 : **Soyons inventifs !** Dans le SLAINE RPG, édité par Mongoose Publishing, les sarcasmes présentés en exemple (page 55 du livre de base) sont très recherchés. Et pour cause ! Celui qui sort victorieux d'un tel duel verbal récolte gloire et expérience (oui, oui ! des XP !) qui rendent son PJ plus fort. De plus, un bon mot lancé par un joueur peut aussi inspirer les bardes qui, plus tard, raconteront les exploits du personnage (ce qui rapporte des points de gloire supplémentaires). Le joueur a donc tout intérêt à travailler ses « répliques ».

Quelques exemples tirés de ce jeu :

- « Ce sera aussi facile de te tuer que d'aller faire une sieste ».
- « Les loups rongeront tes os ».
- « Ma longue langue d'acier (i.e. mon épée) a soif de sang. Viens donc la désaltérer ».
- « Je vais devoir laver ma lame après ce combat ».
- « Bienvenue au banquet des plaies sanglantes ! ».
- « tu salueras la Mort de ma part ».

## Savage Worlds / dK System

- « Pardon ? Tu essaies de m'attaquer ? Tes attaques sont si pathétiques que j'en viens à douter ! ».
- « Tu ne pourrais même pas souffler la mousse d'une chope de bière ».

Et en voici d'autres de mon invention :

- « Quel honte pour tes ancêtres ! Je vais leur rendre un fier service aujourd'hui (sous-entendu, en mettant fin à tes jours) ».
- « Et moi qui espérais un adversaire à ma mesure ! ».
- « Quel ennui/ perte de temps que ce combat ! ».
- « N'as-tu rien d'autre à faire que de m'importuner ? ».
- « Allons, tu souffres ? Cesses donc de bouger : je vais te soigner ».
- variante : « Aurais-tu mal au ventre ? Tu sembles si mal en point. Ah, ce doit être pénible d'avoir peur ».
- « Une bergère armée d'un bâton ferait meilleure figure ».
- « Beau déguisement ! Je n'avais encore jamais vu de fillette déguisée en guerrier ».
- etc.

MJ, proposez à vos joueurs de se préparer quelques répliques avant le début de la partie. Remettez-leur également une copie du petit lexique de cet article. Joignez-y les expressions maison que vous aurez inventé (propres aux nains, aux elfes, aux orques, etc.).

Enfin, vous-mêmes, préparez quelques répliques bien senties pour vos PNJ, « vilains » de grande envergure et ennemis sadiques des joueurs. Cela ne leur donnera que plus de consistance. Et vos joueurs n'auront que plus envie de les vaincre !

C'est tout le mal que je vous souhaite.

Bon jeu.



Posté sur le forum de Matrice.dK le: Mer Juin 20, 2007 8:04 am  
Sujet du message: Bien utiliser l'atout "provocateur"