



## dKrunch - Combat social

samedi 20 septembre 2014, par [Sigfrid](#)

### Introduction

Malgré le titre de cette aide de jeu, il ne sera pas question ici du Grand Soir. Bien que le dK<sup>2</sup> propose déjà une règle pour gérer l'aspect social et les interactions avec les PNJ, que ce soit pour la conversation de gentilshommes ou tirer les vers du nez d'un quidam, je me suis dit qu'il me manquait quand même un quelque chose avec un peu plus de durée et de peps pour les grandes occasions. Vous savez, les scènes-clé et les grandes joutes oratoires où différentes parties tentent d'imposer leur point de vue. Une vraie bataille dont l'arme la plus aiguisée serait la langue. Dis comme cela, ça fait un peu narrativiste. Eh bien non, ce n'est pas cela non plus...

En restant dans l'esprit du dK, quoi de mieux pour gérer une bataille d'arguments que de proposer la même mécanique que la bataille armée ? C'est donc cela que j'ai voulu proposer ici, une simple mécanique de combat adaptée aux échanges verbaux entre protagonistes. Cette mécanique sera présentée pour des affrontements de pair à pair, pour convaincre un être passif (ou une foule) et lorsque deux personnes aux objectifs différents tentent de convaincre un tiers.

### La mécanique

Rapidement, comment fonctionne la bête ? Et bien le principe est simple. On ajoute un compteur qui s'appelle Points d'Arguments (PA) et chaque mot échangé au travers des compétences sociales vaut une attaque qui va se frotter à une défense. Cette défense est un contre-argument et une résistance.

Le premier qui descend à 0 n'est ni mort, ni fou, mais il a simplement perdu la confrontation verbale. Ce qui parfois est pire que les deux autres cas de figure.

### Points d'arguments (PA)

Ils représentent votre capacité à argumenter et à tenir un discours ou une négociation dans le temps. C'est aussi bien votre réserve argumentaire que votre capacité à encaisser les piques et coups bas de la personne en face de vous. Quand vous tombez à 0, vous êtes sec. Plus rien à dire, ni à ajouter, votre adversaire peut vous regarder de haut et pavoiser devant votre manque d'esprit. Certes vous pouvez toujours insister encore un peu, mais n'importe quelle phrase peut alors vous toucher au cœur et conduire à vous remettre en question. Voir le paragraphe Déprime & requinque.

- Compteur : 10 + Charisme
- Valeur de récupération : Charisme +1

### Invectiver et répliquer

Il s'agit tout simplement des attaques et parades qui vont servir à savoir si l'on inflige des dommages à l'adversaire. Les dommages ici sont bien entendu moraux et visent à détruire sa résolution.

Il n'y a pas de nouvel Avantage créé pour l'occasion, comme il peut y avoir Attaque et Défense. Les compétences sociales comme Bluff, Diplomatie ou Intimidation font déjà très bien l'affaire. D'autant que les plus dégourdis pourront aussi utiliser Foi pour les affaires religieuses ou Représentation pour le grand show de l'avocat aux dents blanches. La compétence choisie servira donc de score d'attaque.

Pour la défense, vous répliquerez généralement par de la Psychologie ou la même compétence que l'adversaire.

Les dégâts sont sur une base de 1d6 si la compétence d'attaque est de niveau Amateur, 2d6 si c'est une compétence Professionnelle et 3d6 si la compétence est de niveau Brutasse. Ces dégâts impactent donc directement le compteur des PA. Vous pouvez donc avoir une forte capacité argumentaire (le compteur), mais vos paroles feront plus fortement mouche avec l'expérience (le niveau de la compétence). Vous pouvez bien entendu utiliser des dK quand bon vous semble.

## Résistance

La résistance sera influencée par l'état d'esprit de la personne ou du groupe de personnes. Plus ses dispositions à votre égard sont hostiles, plus les résistances à vos paroles seront fortes (elles feront moins d'effet). Vous pouvez donc conserver les états d'esprit du dK<sup>2</sup> et leur appliquer les résistances suivantes :

- Agressif : 6
- Hostile : 5
- Inamical : 4
- Neutre : 3
- Coopératif : 2
- Amical : 1
- Charmé : 0

Ces résistances se déduisent des points de dégâts. Quelqu'un déjà sous votre charme est à votre cause et n'opposera aucune résistance, ce qui ne sera pas le cas de celui qui a réellement une dent contre vous.

Les moyens d'influencer l'état d'esprit de l'adversaire par les moyens du dK<sup>2</sup> n'a pas cours ici, mais nous verrons pourquoi plus loin. En revanche, un « 20 » naturel sur le jet d'attaque améliore l'état d'esprit d'un cran, et inversement, un « 1 » le dégrade d'un cran.

Cela induit-il une résistance symétrique ? Pas du tout... Un adversaire peut tout à fait vous vouer une

haine farouche (Agressif) sur un ton de la plus grande politesse et inversement, vous ne voyez en lui qu'un quidam quelconque (Neutre) parce que vous n'avez pas réalisé qu'il était le petit fils du « grand-méchant-inside » abattu trois épisodes avant.

## Preuves et éléments confondants

Avant d'en arriver à la grande joute oratoire où vous allez pouvoir dénoncer aux yeux de la cour les méfaits du Grand chambellan, vous (les joueurs) aurez probablement promené vos personnages sur des pistes, preuves et recherches d'indices pour amener un peu de poids à ce que vous allez raconter pendant la confrontation verbale. Ces éléments accumulés sont autant de preuves et d'éléments de pression qui vont donner du poids à votre argumentaire. Et devinez comment cela va se présenter ? Avec des dK que vous allez accumuler bien entendu. Votre MJ prendra bien soin de vous donner entre 1 et 3 dK (ou plus) en fonction des éléments trouvés pendant votre enquête.

Ces dK vont bien entendu pouvoir vous servir pour tenter de marteler votre adversaire pendant la joute. Vous pouvez vous en servir de plusieurs façons :

- Donner du poids à votre argumentaire en les ajoutant à vos jets d'attaque (et de dégâts) ;
- Améliorer d'un cran l'état d'esprit de l'adversaire pour 3 dK (et donc réduire sa résistance) ;
- Vous requinquer en cours de joute (cf. « Déprime & requinque »).

Notez bien que vous pouvez aussi annuler une humiliation (l'équivalent d'une blessure grave en combat), mais ce n'est pas spécifique aux dK accumulés par les indices. Vos dK individuels sont là pour ça et fonctionnent dans ce cas de figure, comme pour annuler une blessure de n'importe quelle façon que ce soit en fait.

## Déprime & requinque

Que se passe-t-il lorsqu'on arrive à 0 PA ? Comme pour les autres compteurs, vous êtes maintenant à nu, exposé à des attaques verbales plus violentes. Le plus sage reste d'arrêter là et de considérer la phase de négociation comme perdue. Si vous

continuez, vous vous exposez à un « 6 » aux dégâts qui va déclencher des séquelles plus ou moins fortes. On appelle cela une humiliation. Ces humiliations peuvent vous plonger entre moments de solitude intense et profonde déprime (ou pire). Le personnage peut tout à fait ressentir le besoin de renoncer à l'existence après une telle expérience traumatisante. Les samouraïs japonais faisaient seppuku et les elfes des Terres du Milieu partaient aux Havres gris...

Vous avez le loisir de prendre vos récupérations en cours de joute verbale, mais cela vous impose en général de changer votre approche. Quand on change d'argumentaire, on change donc de compétence sociale. Si vous vous esquintez trop sur la diplomatie sans résultat, peut-être que l'intimidation... Mais ce n'est pas tout. Si vous avez accumulé des preuves et des indices en vue de préparer cette joute oratoire (cf. « Preuves et éléments confondants »), vous pouvez aussi claquer une récupération en dépensant un de ces dK ! Une autre piste bien fraîche à exploiter, ça vous regonfle un avocat.

C'est la compétence Psychologie qui va vous permettre de relativiser vos échecs et vous permettre de regagner des points d'arguments. Comme pour les autres compteurs, vous gagnerez 1d6 PA par 2 degrés dans la compétence Psychologie.

Vous êtes également capables de surmonter l'épreuve naturellement d'un nombre de points équivalent au moins bon niveau et le Charisme après une nuit de sommeil. Si le repos s'est fait pendant une journée et une nuit complète, c'est la somme niveau + Charisme. Pour peu qu'un soigneur se soit occupé de vous, vous ajoutez 1d6 si la compétence Psychologie est Amateur (2d6 pour Professionnelle et 3d6 en Brutasse).

Et quant aux séquelles, une bonne grosse dose de Psychologie se charge de les éliminer. Le processus est le même que celui décrit dans le dK<sup>2</sup> à propos des autres séquelles (p. 30)

## Quand s'en servir ?

### Cas d'usage

Eh oui après tout... est-ce destiné à remplacer le système du dK<sup>2</sup> qui existe déjà et possède des avantages ? En fait non. Les deux mécaniques peuvent tout à fait cohabiter ensemble. Comme je l'ai déjà suggéré en introduction, ce système est destiné à s'insérer dans les phases importantes du scénario, là où il y a un enjeu que vous voulez entretenir sur plus d'un jet de dé ou deux. Mais les deux systèmes peuvent très bien vivre ensemble, il suffit de leur attribuer un rôle à chacun.

A la mécanique du dK<sup>2</sup>, vous pouvez lui dédier le rôle d'interaction avec les quidams, les PNJ de seconde zone qui ne sont que des intermédiaires dans votre enquête. Ici où là, quelques jets de dés rapides suffisent à influencer leur état d'esprit et à leur tirer les vers du nez. C'est rapide et déjà connu. La gestion classique du dK<sup>2</sup> peut aussi vous servir de phase préparatoire aux scènes importantes. C'est celle qui va vous permettre d'accumuler les preuves et indices. La fameuse réserve de dK d'arguments.

A la mécanique des combats sociaux, vous lui attribuez le rôle d'interaction avec les scènes et personnages principaux de votre aventure. Pour la confrontation finale devant le roi et le parterre de nobles. Le procès qui va vous permettre d'innocenter votre client. Motiver et invectiver une foule pour la pousser à se rebeller contre le tyran qui les oppresse. Le négociant intraitable qui a la mains-mise sur le commerce de la ville ou du quartier. Revoyez le film *Ridicule* et rappelez-vous à quel point quelques joutes verbales peuvent changer le destin.

### Interactions

Et concrètement cela donne quoi ?

Concrètement, il est déjà facile de voir que c'est adapté à de la confrontation directe en un contre un ou entre deux groupes antagonistes qui cherchent à

convaincre l'autre. Généralement on désigne un représentant dans chaque camp qui reçoit de l'aide de la part de ses amis sous forme de jets de coopération. Mais dans un débat houleux, si cela tourne au pugilat, procédez comme pour un combat standard.

Chaque PJ ayant un ou plusieurs adversaires à qui il faudra clouer le bec. Vous pouvez aussi utiliser la même mécanique qu'avec les têtes à claques, à savoir que les PJ agissent en coopération, et que l'orateur principal en face reçoit aussi de l'aide de ses sbires. Chaque chiffre « 6 » aux jets de dégâts faisant taire l'un des sbires, réduisant ainsi progressivement l'aide obtenue de ses compagnons.

C'est également adapté lorsque vous devez convaincre un adversaire passif. Cela peut être le noble seigneur qu'il faut convaincre d'accepter une solution, une foule qu'il faut motiver ou convaincre au travers d'un discours enflammé ou d'un prêche. La personne passive possède également sa résistance (elle vous apprécie ou non), son attaque et sa parade. Même si la personne ou la foule ne réplique pas forcément, une absence de réaction, un silence pesant où des murmures réprobateurs déstabilisent tout autant qu'une réplique cinglante.

Enfin, le mix des deux situations précédentes se fait naturellement. Là les PJ affrontent d'autres PNJ concurrents pour convaincre une tierce personne. A qui le noble va apporter de l'aide ? Quelle solution va-t-il choisir ? Eh bien il choisira le camp qui sortira vainqueur de l'affrontement. Les échanges de mots se feront alors entre les deux groupes concurrents. Vous pouvez également moduler la victoire en fonction des évolutions. Si le vainqueur ne s'en sort que de justesse avec son compteur presque vide, le noble pourrait malgré tout équilibrer un peu son choix. En tout cas beaucoup plus que si la victoire est éclatante. Considérez que si le vainqueur s'en sort avec plus de la moitié de ses PA indemnes, il remporte une éclatante la victoire. Entre 25% et 50%, il y aura des compensations pour le perdant, et en-dessous de 25% c'est relativement partagé, le gain sera alors léger.

## Atouts

Les nouveaux atouts présentés ici viennent s'ajouter à la section des atouts de majesté du dK<sup>2</sup>. Ils sont bien entendus destinés à compléter les possibilités de combats sociaux.

*Geignard* - limité - C'est parfois énervant. Même très énervant pour l'adversaire. Vous êtes passé maître dans la plainte malheureuse, voire un brin pathétique. Pour vous la vie est vraiment trop injuste. Vous pouvez tenter de déstabiliser votre adversaire direct en lui baissant son attaque de 2 points s'il loupe une Sauvegarde contre 10 + les dégâts de votre attaque. Si cela réussit, gagné, il en bafouille de rage, mais en revanche vous dégradez son état d'esprit (et augmentez sa résistance de 1). Vous êtes limité à une tentative par confrontation. Une seconde prise de l'atout vous permettra de réduire l'attaque de 4 points mais augmentera sa résistance de 2.

*Mauvaise foi* - Vous ne doutez de rien et êtes capable de retourner un argument de votre adversaire contre lui. Lorsqu'il vous inflige une humiliation, vous pouvez vous en servir contre lui. Si cela ne lui cloue pas définitivement le bec, cela baissera son état d'esprit d'un cran (et augmente donc sa résistance) pendant le reste de la joute.

*Ressources intérieures* - limité - Vous avez la capacité de puiser en vous-même et de voir les choses sous un autre angle. Une fois par scène, vous pouvez donner un coup de fouet à votre compteur de PA en regagnant la moitié des points perdus. Si vous reprenez cet atout une seconde fois, vous pouvez pratiquer cette action deux fois par scène.

*Retombe sur ses pattes* - fatigant - Vous avez une forte vivacité d'esprit et pouvez esquiver une humiliation au prix de 1d6 PE. Il faut juste espérer ne pas avoir à faire ça trop souvent.

*Sang-froid* - fatigant - Dans certaines occasions, vous êtes capables de prendre sur vous-même. Vous pouvez convertir 1d6 PE en autant de



Résistance pour encaisser une pique particulièrement acérée.

*Sur la défensive* – Vous préférez rester prudent et gardez toute votre présence d'esprit pour contrer

les attaques adverses. Quand on ne sait pas trop qui joue pour qui, c'est une attitude qui peut être salvatrice. Diminuez votre attaque de 2 points pour augmenter votre résistance de 1.