



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Le Monde > Le Shaan > **La rhétorique shaanique**

La rhétorique shaanique

mardi 28 février 2006, par [Igor Polouchine](#)

Sans faire ici l'éventail des diverses figures de rhétorique héossienne, vous y trouverez quelques techniques qui permettent de dire sa vérité en s'arrangeant pour que son interlocuteur comprenne autre chose.

Sur Héos, la vie des shaanistes a bien évolué au fil des âges. Au tout début, ils avaient un statut similaire à celui de chaman ou de sorcier. Très vite, ils sont devenus avec l'apogée de diverses civilisations des sortes de conseillers, d'éminences grises et autres maîtres à penser. C'est notamment au sein de la civilisation héossienne et de son système de castes que le shaan a réellement pu prendre racine au près de générations et de générations d'Héossien. Cette attitude permettait de dénouer les conflits, d'éviter les guerres et de rendre la justice. La caste des shaanistes était grandement respectée et nombreux étaient ceux qui voulaient en renforcer les rangs. À l'arrivée des humains, tout a changé. D'exemples, ils sont devenus parias. Face à ce véritable génocide, les shaanistes se sont cachés et ont tenté de préserver leur shaan. Car si certains préceptes pouvaient facilement continuer d'être appliqués, il en restaient deux, redoutables face à l'hostilité ambiante : ne pas mentir et ne pas tenir de propos erronés.

Combien de shaanistes furent exécutés simplement parce qu'on leur demandait s'ils pratiquaient le shaan ? La communauté décida donc de réagir et développa un art qui devrait plus tard assurer leur survie : la rhétorique.

De nombreuses écoles de rhétorique shaanique proposent diverses techniques pour aborder le discours et surtout pour convaincre son interlocuteur de vérités contradictoires.

- la litote : dire moins pour faire entendre plus (ex : « ce n'est pas mal » pour dire que c'est bien)

- le zeugma : ne pas répéter un mot ou un groupe de mot exprimé dans une proposition immédiatement voisine (ex : « le mur est sale, il faut le nettoyer ; crépis, le lisser ; blanc, le peindre. »)

- l'antiphrase : dire le contraire de ce que l'on veut faire entendre (ex : Ah, c'est du joli !)

- la métaphore : exprimer un mot par une analogie symbolique. (ex : « le printemps de la vie » pour la jeunesse, « une armoire à glace » pour quelqu'un de fort)

- l'allégorie : discours qui pour exprimer une idée générale ou abstraite fait appel à une suite de métaphores.

Par exemple, à la question : « es-tu shaaniste ? »

Une des réponses pourrait être : « le vent ne souffle-t-il dont pas dans mon esprit ? »

Nous avons ici une métaphore sur la non-pensée bâtie sur le mode de l'anti phrase...

Certains shaanistes arrivent même à rendre fou leur interlocuteur en mêlant adroitement psychologie et rhétorique : à la question : « tu vas me répondre, oui ou non ? », la réponse peut être : « Ce n'est pas si simple... » ou « Tu ne veux pas comprendre... » etc.

En terme de jeu, le joueur peut se donner une



difficulté sous :

Esprit + relationnel + Shaan

que son adversaire prendra en compte sous :

Esprit + relationnel + vigilance.

S'il réussit, son shaaniste fera croire ce qu'il veut à

son interlocuteur (en réponse à un interrogatoire bien entendu). Si le joueur formule lui-même sa rhétorique, le meneur de jeu lui accordera des bonus pour son jet : de +1 à +5 selon la prestation (1 seule tentative par interlocuteur).