

# Lexique de Quark-Quasar

**ABANDON** : l'heureux propriétaire d'un haki doit TOUT faire pour ne pas se séparer de sa balle. Si elle part sur un toit, il grimpe, si elle passe par dessus un mur, il grimpe, si elle tombe dans une bouche d'égout, il creuse...

**ARÈNE** : lieu de réunion des hakiplayers. Peut s'étendre sur des surfaces très variables : de quelques mètres (ascenseur) à plusieurs centaines de mètres (stade de foot). Il est de mise de choisir l'arène la plus charmante à disposition : grand espace, plein air, revêtement doux (gare aux genoux)... Le maître d'arène s'assure généralement que les risques de perdre le haki soient minimes voire inexistantes.

**ASSISTANCE** : à prononcer à la manière des commandos de Counter Strike « *Assistenz* ». Ça, c'est quand il y en a un qui se barre en mode Lewis (le plus souvent), que ça va mal pour lui et que le retour du haki dans l'arène sera au moins hasardeux, voire à coucher dehors. Ses congénères doivent alors tout mettre en œuvre pour simplifier la vie de leur copain en galère : bien rester « face to the ball », se rapprocher, ouvrir le cercle, se tenir prêt à décoller en speed... Ce terme désigne aussi la technique qui consiste à placer son pied de manière à rattraper une balle qu'un autre kickeur ferait tomber dans son périmètre (ex : placer son pied sous celui d'un kickeur. Si celui-ci vient à manquer son kick, on est là pour remettre les choses en place). Notons qu'un assistant peut annoncer son acte et qu'il doit éviter de gêner les actions de celui qu'il assiste. Les bons assistants sont souvent experts et n'ont pas peur de se prendre des coups...

**BABALLE** : nom donné au haki par beaucoup de non initiés, de manière arrogante ou non.

**BABOUCHE** : concerne les coups de pied pour lesquels le haki repart en arrière comme si le kickeur avait des bonnes vieilles babouches avec une superbe enroulade de cuir au bout ! Le maître d'arène se doit, dans ce cas-là, de lancer le chant de « *babouchman le plus grand de tous les héros* » (sur l'air de Magic Light).

**BADAUDS** : il en existe plusieurs sortes. Les vieux, les jeunes, ceux qui sourient, ceux qui râlent, ceux qui comparent le kick à du foot, ceux qui s'en foutent, ceux qui ont envie d'essayer, ceux qui commentent abondamment mais ne vont pas tenter pour autant... Les hakiplayers sont tenus de leur accorder un respect royal et de se pousser si besoin est. Cependant, certains hakiplayers quelque peu provocateurs ne stopperont pas leur jeu pour laisser passer une colonie de pokemons juste pour mettre leur maîtrise de la balle à l'épreuve...

**BOURRÉ** : attention tu vas faire de la crotte !

**BUCHE** : kick développé par KptN. Consiste à relever les poings à la manière d'un boxeur thaïlandais et de shooter le haki pour une passe directe, d'une manière violente, jambe tendue.

**BULLE** (bubble) : désigne l'espace fictif de concentration sereine qui englobe les kickeurs. Les plus expérimentés savent rester dans leur bulle quoi qu'il advienne, les noob se laissent déconcentrer quand une superbe bimbo passe seins nus...ou qu'un T-rex piétine sa voiture garée non loin...

**CERCLE** : synonyme de « *Arène* », c'est le rassemblement des hakiplayers dans une forme de jeu normale. Il existe cependant des arènes mobiles où les joueurs se déplacent constamment pour évoluer dans l'espace et donner encore plus de punch au jeu (tricky).

**DÉBLOQUÉE** : se dit d'une arène ayant des caractéristiques assez extraordinaires, soit disposant d'un certain charme, soit située dans un lieu improbable dans lequel un hakiplayer de Q-Q a sorti sa balle pour kicker. On notera les arènes « Arc de triomphe – Paris », « Madeleine – Paris », « Allée des baobabs – Madagascar », « Central Park – NYC »...

**DÉFONCÉ** : tu peux jouer dans cet état mais tu vas polluer l'arène si tu n'as pas déjà un certain niveau, ou une certaine tolérance au matos... Cela dit, l'inventivité de certains joueurs se trouve accrue dans cet état.

**FIGHT** : le haki est peut-être une discipline cool et détendue mais il arrive parfois que les pieds qui volent à 2 mètres du sol prennent le temps de se poser sur le coin de ta gueule... Tu dois être prêt à te prendre un coup de pied dans les côtes à tout moment, à parer, à esquiver... Les coups portés volontairement sont monnaie rare dans les arènes mais de toute façon, il n'y a pas d'autre monnaie ! Les genoux et la tête sont les zones les plus sensibles. A noter que l'accident le plus grave qu'un joueur ait subi est une chute qui l'a ouvert au menton (un coucou à El Popo). Ou encore Jaws qui met un coup de pied dans l'œil de Lewis. Pour éviter toute rencontre désagréable entre un peton et un faciès, il faut bien sûr éviter les passages hésitants en milieu d'arène ou encore les placements derrière un joueur, prévenu ou non (n'est-ce pas Tinlu ?).

**FILLE** : largement admise mais abondamment trop rare.

**HUMILIATION** : désigne la situation où un kickeur se prend le haki dans la face. Le maître d'arène annonce alors « *Humiliation* – le nom du haki – *Versus* – le nom du kickeur » avec la voix-off de Quake III Arena !

**HYPOGLYCÉMIE** : le taux de sucre dans ton sang est bas, très bas... Mais tu vas plus ou moins bientôt manger alors fais un effort et joue encore !

**KICK** : « kicker » = action de faire du haki. « Kick » = de l'anglais « *tourte aux champignons* » correspond ni plus ni moins à un coup de pied.

**MAÎTRE D'ARÈNE** : grade de joueur ayant une grande expérience du jeu et de ses techniques, ayant formé beaucoup de joueurs et faisant passer le niveau de l'arène avant sa satisfaction personnelle. Il remplit un rôle de conseiller, d'arbitre et annonce les événements inhérent au jeu (humiliation, mode lewis, « *on ouvre* », etc.).

**MODE** : les modes sont des attitudes de jeu dans lesquelles se trouvent certains hakiplayers à certains moments. Quoi ? C'est pas clair ? Alors développons :

- **Lewis** : ce grand joueur donna son nom à un des modes les plus importants du jeu en arène, il s'agit de quitter (de manière souvent très rapide) le cercle de l'arène pour aller rattraper un haki qui s'envole à 15 bornes. La plupart du temps, le joueur en question doit ensuite continuer de s'éloigner pour parfaire son contrôle de la balle avant de la redonner à ses alcooliques (acolytes ?). Dans ce sens, il est important que ceux-ci se tiennent prêt à rattraper un obus. Ils doivent aussi agrandir l'arène pour couvrir le plus de surface possible car parfois le retour du haki est quelque peu hasardeux. Les autres membres de l'arène, s'ils l'estiment nécessaire, peuvent venir en assistance au joueur en mode Lewis.
- **Urien** : perso de Street Fighter qui se bâte en string ! Le mode Urien est le mode le plus sexy qui soit, le plus pratique pour la souplesse mais aussi le plus rare... En effet on voit rarement des hakiplayers en string dans les arènes.
- **Abîme** : ton futsal est trop moultant, tu fais un écart de jambe trop grand, tu craques ton froc à l'entrejambe; voilà, tu es en mode abîme !!
- **Pantin** : tu bouges comme une marionnette...
- **Moisi** : tu joues mal...
- **Polka** : bras dessus, bras dessous, deux kickeurs jouent ensemble les balles qui leur arrivent, ce mode coopératif est très difficile à maîtriser.
- **Spartiate** : tu es violent. T'as semelle devient une arme, tes cuisses, un bouclier.

**NOMMÉ** : il est important de donner un nom à son haki pour lui conférer une certaine personnalité et pouvoir sortir des trucs du genre « *Putain José !!* » ou « *Mais quel con ce Cold Winter Nights, j'arrive que dalle à jongler aujourd'hui* » ou encore « *Tu te rappelles de Raf ? Il a dû tomber 10 fois dans ce put\*\*\* de fossé !!* »

**OBUS** : passe de haki défiant les lois de la gravité par sa puissance et sa hauteur. Se reconnaît au son de la frappe ou au regard angoissé du hakiplayer qui compte le réceptionner. Un obus est généralement le fruit d'une explosion de violence.

**PARLER / ANNONCER** : il est important que les joueurs discutent entre eux pour décider de qui ira chercher le haki et, éventuellement, de qui fera l'assistant. Il est aussi OBLIGATOIRE de prévenir un joueur que quelqu'un passe derrière lui car s'il est égaré dans sa concentration, il peut ne rien avoir entendu...

**PARPAINGS** : se dit des chaussures de ville en cuir qui font mal au tibia et t'empêchent de prendre ton envol... Mais maman a raison, elles sont meilleures pour tes petons !

**RALENTIR** : ralentir le temps, telle est la capacité de certains kickeurs...

**REBOND** : là où certains échanges s'arrêtent quand le haki touche le sol, Quark-Quasar tend de plus en plus à continuer le tour après un rebond de la balle au sol. Les conventionnels diront qu'un haki ne rebondit pas... Et bien si ! Surtout dans l'herbe !

**RÉFLEXES** : la pratique assidue du haki permet aux kickeurs d'acquérir des réflexes impressionnants en terme de kick mais aussi dans d'autres domaines (via le développement des voies nerveuses et la myélinisation des axones...).

**SAUVETAGE** : désolé mec mais on n'est pas à alerte à malimouette donc tu ne verras pas de gros seins ici !! Le sauvetage est une action qui est exécutée quand le haki est sur le point d'être perdu. Le joueur le plus apte (ou le plus rapide) se jette sur le haki pour l'empêcher de toucher terre, lui redonne de la hauteur et relance le jeu en donnant ainsi de la valeur à l'échange. Bien souvent, le sauveteur se met dans une situation foireuse (qui peut nécessiter une assistance) et/ou s'engage dans un mode Lewis. Avec le temps, on voit se développer des réflexes de porc et des sauvetages quasi sous-terrain...

**SOUS-TERRAIN** : se dit d'un sauvetage tenté alors que le haki entre déjà en contact avec le sol.