



L'état Secoué

Secouez-moi le pulp

Régulièrement sur les forums, des intervenants viennent poser des questions concernant l'état **Secoué**. J'espère vous apporter dans cet article quelques éclaircissements et suggestions.

Sommaire

- [Définition et effets](#)
- [Être Secoué sans dégâts](#)
- [Subir des dégâts](#)
- [Encaisser des dégâts](#)
- [Se reprendre](#)
- [FAQ](#)

Image : Soldats allemands Secoués par des troupes françaises (25 juin 1940 en France)

Définition et effets

Ce que disent les règles (Deluxe vf page 155) :

Les personnages Secoués sont choqués, distraits ou momentanément ébranlés. Ils ne sont pas sonnés ni incapables de réagir, mais suffisamment affectés pour avoir besoin de reprendre leurs esprits. [...] Ils ne peuvent faire que des actions gratuites.

Le personnage est juste ébranlé, dans sa chair ou moralement, et hésite avant de se relancer dans la mêlée. S'il est restreint dans ses actions, **il n'en est pas pour autant réduit à passer son tour.**



Actions gratuites : certaines actions mineures sont dites gratuites et n'imposent pas le malus d'Actions multiples. Déclamer une phrase ou deux, déplacer un personnage d'un nombre de cases inférieur ou égal à son mouvement, se jeter à terre, résister lors d'un jet opposé, ou encore lâcher un objet sont des exemples d'actions gratuites.

Le personnage peut donc se déplacer, se mettre à couvert, se jeter à terre voire se relever. Il peut continuer à observer, prévenir ses camarades. Le meneur ne doit pas hésiter à rappeler tout cela aux joueurs ni à donner l'exemple avec les personnages qu'il met en scène.

Être Secoué sans dégâts

Il existe bien des façons d'obtenir un état Secoué hors dégâts, entre autre une épreuve de Volonté (Intimidation ou Ruse) réussie avec Relance. En ce cas appliquez simplement l'état.

Souvenez-vous simplement que si l'origine du Secoué ne peut pas occasionner des Blessures, ce ne sont pas des dégâts et **il n'y a pas cumul**. Un personnage déjà Secoué reste Secoué sans subir une Blessure additionnelle.



Subir des dégâts

Mécanique

Des questions récurrentes portent sur la mécanique des dégâts. Je vous propose deux formules simples à mémoriser.

si Succès alors Secoué et +Relance(s) Blessure(s)

Si le test de dégâts obtient au moins un Succès (jet supérieur ou égal à la Résistance adverse) alors la cible est Secouée et chaque Relance – s'il y en a – inflige 1 Blessure.

(simple) Secoué + (déjà) Secoué = Blessé

Si le test de dégâts obtient un Succès sans Relance, la cible devient Secouée. Si elle l'est déjà alors elle reçoit 1 Blessure tout en conservant son état Secoué.

Cette règle du double Secoué incite à se mettre autant que possible à l'abri le temps de se reprendre. Cela est parfaitement raccord avec la signification narrative de l'état Secoué.

Rappel : les **Extras** sont hors combat dès qu'ils sont Blessés.

Note : plus rarement, les dégâts occasionnent de la Fatigue en lieu et place de Blessure. Cela concerne aussi la Blessure due à un double Secoué.

Mise en scène

Blessures

Avec un Échec aux dégâts, il n'est pas utile de s'attarder sur la description. Cependant les joueurs sont parfois frustrés, ayant l'impression d'une touche qui ne fait rien. Si la Résistance est presque atteinte, vous pouvez décrire des **blessures bénignes** ou assimilés de temps à autre pour rappeler que ce n'est pas rien mais simplement insuffisant :

- Des égratignures ;
- Des bleus superficiels ;
- Une manche déchirée de haut en bas par la pointe de la lame ;
- Un morceau d'armure cabossé.

Avec un Succès, le personnage est Secoué

mais n'est pas entravé durablement par son état. Vous pouvez décrire des **blessures légères** ne nécessitant que des soins purement narratifs :

- Un œil poché à couvrir d'une poche de glace ;
- Un nez éclaté à éponger ;
- Une estafilade douloureuse à nettoyer voire avec quelques sutures mineures ;
- De larges hématomes à enduire de baume ;
- Une entaille saignant abondamment sur l'œil ;
- Une balle dans du gras ;
- Un coup du pommeau de l'épée qui fait voir 36 chandelles.

Avec des Relances, le personnage est Blessé et commence à ne plus pouvoir agir aussi facilement. Vous pouvez décrire des **blessures sérieuses** nécessitant des soins tels qu'indiqués dans les règles :

- Une blessure ouverte ;
- Des côtes cassées ;
- Un membre luxé ;
- Une flèche plantée dans du muscle ;
- Une armure enfoncée comprimant salement le torse.

En état critique, le personnage souffre d'une **blessure grave** tirée sur la *Table des Blessures* (cf. Deluxe page 116) dont la nature devrait suffire à vous inspirer.

Note : cette classification des blessures se retrouve en médecine moderne. Une rapide recherche pourra vous fournir davantage d'inspiration que ce modeste article si vous avez le cœur bien accroché.



Extras

Les Extras sont hors combat dès leur première Blessure. Il n'est généralement pas utile de tenir les comptes. Si à l'issue de l'affrontement vous avez besoin de statuer sur l'état des Extras alliés – qui reste ? – ou adverses – un survivant à interroger ? – vous pouvez effectuer un test de Vigueur (cf. Deluxe page 132 § *Suites*). Le spectre va d'indemne (des blessures légères voire bénignes) à mort en passant par des blessures plus graves permettant à l'histoire de rebondir : faut-il rapatrier les éclopés ? En distrayant quels effectifs encore valides ?

Mais vous pouvez aussi interpréter pour créer des rebondissements dans l'histoire en considérant par exemple qu'un Extra mis hors combat sur un cumul de Secoué peut être simplement démoralisé, qu'il se rend s'il n'a pas d'issue ou qu'il s'enfuit s'il en a l'opportunité. Là encore inutile de tenir les comptes : contentez-vous d'une coche mentale sur les possibilités ainsi offertes.

Un fuyard sera-t-il suffisamment loyal pour porter l'alerte auprès de sa faction ? N'est-ce pas l'occasion d'improviser une scène de course-poursuite ? Ou de permettre au pisteur du groupe de briller en remontant la piste jusqu'au repère jusqu'alors inconnu ?

Un dernier conseil : soyez équitable si vous prenez ce genre de liberté narrative. Que les alliées des personnages en profitent également. Ainsi le petit page apprécié du groupe ressort des buissons à la fin du combat avec un beau cocard sans effectuer son jet de Vigueur. Ou le soldat qui avait rapidement décroché revient un peu plus tard avec des renforts. Si vous n'avez pas de contrepartie avec une ficelle trop grosse, offrez un jeton pour que les joueurs acceptent la péripétie.

Encaisser des dégâts

Les Jokers, personnages de premier plan, peuvent lorsqu'ils subissent des Blessures tenter de les minimiser.

Mécanique

Le Joker dépense un jet de Vigueur aussitôt les dégâts déterminés et avant leur prise en compte. Les malus des nouvelles Blessures ne s'appliquent donc pas à ce jet. Chaque Succès et Relance annule une Blessure à venir. Si toutes les Blessures sont neutralisées alors l'état Secoué est annulé, même s'il était antérieur.

Notons également que l'on ne peut pas cumuler plusieurs jets d'Encaissement mais que l'on peut les relancer – au prix d'un nouveau jeton – pour en conserver le meilleur.

Mise en scène

N'hésitez pas à mettre en scène les jets d'Encaissement qui sont limités par les jetons. Au cinéma, c'est le moment où la caméra zoome sur le personnage. Cela faisant autant appel à la résistance du personnage (sa Vigueur) qu'à la chance (le jet de dés), vous pouvez jouer sur les deux tableaux en guise de description. Voici quelques idées sur lesquelles broder allègrement :

- Classiquement le personnage crisper les abdominaux pour opposer un mur de muscle au coup reçu.
- Une balle en pleine poitrine s'écrase sur la fiasque métallique de whisky planquée dans la poche intérieure. S'il était Secoué, le personnage ulcéré reprend ses esprits devant cet affront.
- Une flèche ricoche sur une côte sans pénétrer, ne laissant qu'une estafilade sans conséquence réelle. S'il était Secoué, la douleur fugace le galvanise.
- Le personnage amortit le coup en cédant du terrain, transformant une partie de l'impact en recul ou en chute, explosant au passage du mobilier. Cela peut être la très cinématique table en verre dont le héros s'extrait dégoulinant de mille coupures bénignes et pas content, le toit d'une voiture, un auvent, etc.

Selon l'inspiration du moment, vous pourrez également saisir l'opportunité de faire rebondir la narration. Le personnage recule en bousculant

une bibliothèque. Le voilà indemne mais le meuble renversé peut servir de couvert au personnage ou son protagoniste, les livres jonchant le sol peuvent modifier la nature du terrain. Et d'ailleurs, où se trouve la torche lâchée précédemment pour dégainer ? Ce serait ballot que tout cela s'enflamme...

Se reprendre

Mécanique

Il existe plusieurs façons de se débarrasser d'un état Secoué.

1) Un personnage Secoué commence son tour de jeu en testant son Âme.

- Échec : le personnage reste Secoué
- Succès : le personnage n'est plus Secoué et peut agir normalement immédiatement

Il s'agit de la version officiellement amendée de la Deluxe, déjà reportée dans la version originale électronique et bientôt dans la version française électronique. En théorie, les futures ré-impressions devraient également prendre en compte cet amendement.

De l'avis même de l'auteur, vous pouvez décider de rester sur la version initiale comme règles d'univers ou de campagne. Pensez simplement à bien clarifier ce point avec vos joueurs. Voici l'ancienne version :

- Échec : le personnage reste Secoué
- Succès : le personnage n'est plus Secoué mais pour ce tour encore ne peut faire que des actions gratuites
- Relance(s) : le personnage n'est plus Secoué et peut agir normalement immédiatement

2) Un personnage Secoué peut dépenser n'importe quand un jeton pour annuler cet état.

3) Comme vu précédemment, un bon jet d'Encaissement peut annuler un Secoué antérieur.

Mise en scène

Le personnage surmonte sa douleur, son



stress, sa désorientation. S'il y a eu une description lors du gain de l'état Secoué (ou Blessé), essayez de rester raccord. Vous pouvez également déléguer au joueur la façon dont son personnage se reprend. Voici quelques idées :

- le personnage retire la main plaquée sur sa blessure, la regarde en crispant les mâchoires avant de s'élaner sur son adversaire, sublimant la douleur par la colère ;
- le personnage voyant ses compagnons en mauvaises postures fait appel à sa loyauté pour se relancer dans la mêlée ;
- le personnage essuie d'un revers de manche le sang qui lui obscurcissait la vue ;
- le personnage réalise que les mots qui l'ont soufflé sont peu de chose face aux quelques pouces d'acier qu'il va planter dans la gorge de son tourmenteur ;
- le personnage désespère mais arrive à convertir ce désespoir en énergie : tant qu'à crever, autant en emporter le maximum ;
- le personnage a une boule au ventre mais cela importe peu quand il s'agit de faire ses preuves aux yeux de l'être aimé ;
- la douleur s'estompe sous l'adrénaline ;
- de nouvelles douleurs permettent de relativiser et de ne plus focaliser sur ce premier sang ;
- un instant suffoqué par l'offense, l'inspiration revient ;
- le personnage réalise que les renforts adverses ne sont qu'une ruse.

FAQ

Si je fais une seule Relance aux dégâts sur une cible déjà Secouée, ma Relance est elle gâchée ?

Mécaniquement oui. Si la cible est déjà Secouée, un simple Secoué infligera une Blessure par cumul tout comme s'il y avait une Relance. C'est un accélérateur (*Fast*). Si la cible est déjà Secouée, on ne va pas y passer des

plombes. Tout comme plus de Relances que nécessaire pour mettre hors combat sont inutiles hors Encaissement.

Narrativement, non. Ce sont d'abord des descriptions différentes. Et le récit étant pour une bonne part contextuel va pouvoir rebondir dessus. Un Extra qui se fait éliminer est dans les deux cas hors combat.

Si c'est suite à une Blessure, il est au minimum blessé voir mort. Si cela a une quelconque importance par la suite (un allié accompagnant les PJs, un adversaire à interroger), à la fin du combat on peut déterminer son état par un jet de Vigueur. (cf. Deluxe page 132 § *Suites*)

Si c'est suite à un cumul de Secoué, le meneur a plusieurs options : le personnage est démoralisé et se rend, se cache ou se sauve. Ou bien les coups reçus se cumulent et on en revient au cas précédent où les dés décideront de son sort. Cela permet de sauver le petit page du PJ chevalier ressortant des buissons avec un joli coquard. Cela permet d'avoir un antagoniste qui a pris la fuite en début de combat et va pouvoir donner l'alarme.

La façon d'obtenir un état Secoué importe il ?

Oui car un état Secoué obtenu hors dégâts ne se cumule pas avec un Secoué déjà présent.

Bob le Barbare assène un coup de hache à son adversaire (qui devient Secoué) puis lui beugle dessus pour l'intimider (Secoué grâce à une Relance mais sans effet cumulatif, l'intimidation ne blessant pas).

Bob le Barbare beugle sur son adversaire (qui est Secoué grâce à une Relance) puis lui assène un coup de hache (Secoué + Secoué donne 1 blessure).

Source

<http://savage.torgan.net/2017/04/secouez-moi-le-pulp.html>

