

## Fiche de personnage

Nom :

\_\_\_\_\_

### Handicaps

	Leger	Moyen	Lourd
•Moteur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•Auditif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•Visuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•Intellectuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•Psychique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•Autistique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Traits

Qualité : \_\_\_\_\_

Projet de vie : \_\_\_\_\_

Métier rêvé : \_\_\_\_\_

Passion : \_\_\_\_\_

Pouvoir imaginaire : \_\_\_\_\_

Soutien : \_\_\_\_\_

### Liens

•Héro1 : \_\_\_\_\_

•Héro2 : \_\_\_\_\_

•Héro3 : \_\_\_\_\_

•Héro4 : \_\_\_\_\_

•Héro5 : \_\_\_\_\_

•Héro6 : \_\_\_\_\_

**Simply-Sim System** est un système générique pour pratiquer le jeu de rôle de façon simple et adaptée au plus grand nombre.

Il a pour objectif de permettre à chacune et chacun, quelles que soient ses capacités, de découvrir ce qu'est le jeu de rôle rapidement et sans apprentissage de règles complexes, ni connaissances encyclopédique de l'univers, ni calculs subtils de caractéristiques.

**Handy's Cape** est un Jeu de Rôle pensé pour permettre au grand public rôliste de toucher du bout du doigt ce que peuvent être les difficultés vécues par une personne en situation de handicap.

Idéalement, il devrait être mené par une personne étant personnellement ou directement confrontée aux situations de handicap, ou ayant une bonne connaissance de ces situations.

Vous pouvez cependant y jouer même si vous n'avez aucune idée de ce qu'est le handicap, à condition d'être honnête : ne rendez pas les choses plus faciles qu'elles ne le seraient réellement.



*Ce jeu qui vous est proposé par Yaakab  
et la communauté Multiversalis,  
vous est offert sous licence CC BY-SA.*

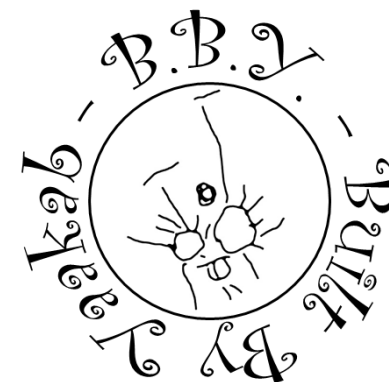
*(Version de janvier 2020)*

# Handy's Cape

*Un Jeu de Rôle qui tient sur une feuille  
pour se sensibiliser au handicap*



## SUPERHERO ON BOARD !



## Création de personnage

La création d’un personnage est très simple :

- Un Nom
- 1 ou plusieurs handicaps
- 6 Traits
- Des Liens

#### Nom

Le personnage incarné par une joueuse sera appelé Héro et peut prendre le nom qu’il plaira à la joueuse.

Une joueuse assumera le rôle d’animatrice et incarnera les autres personnages appelés Figurants, auxquels il sera également donné les noms voulus.

#### Handicap

Le nombre et le type de handicap n’est jamais choisi.

La joueuse lance 1D4 pour connaître le nombre de handicaps dont elle est

porteuse, puis 1D6 pour déterminer le type de chacun de ces handicaps. Si le même handicap est tiré plusieurs fois, il devient plus lourd.

- 1 – Déficience motrice : malus sur les jets nécessitant des mouvements
- 2 – Déficience auditive : malus sur les jets nécessitant d’entendre
- 3 – Déficience visuelle : malus sur les jets nécessitant de voir
- 4 – Déficience intellectuelle : malus sur les jets nécessitant de réfléchir
- 5 – Troubles psychiques : malus sur les jets nécessitant de se concentrer
- 6 – Troubles autistiques : malus sur les jets nécessitant de communiquer

#### Traits

Chaque personnage est défini par 6 Traits :

- Qualité : Costaud, Opiniâtre, Courageuse, Charmant, Gentille, …
- Projet de Vie : Trouver l’amour, un logement, un emploi …
- Métier rêvé : Pompier, Magicien, Voleur, Top-Model, Directrice, …
- Passion : La pêche, l’héraldique, le death-metal, l’astrophysique…
- Pouvoir imaginaire : Voler, Elasticité, Mentalisme, Télékynésie, …
- Soutien : Famille, Amis, Aide à la personne, Educateur, AVS, …

Il appartient aux joueuses et à l’animatrice de se mettre d’accord sur les compétences, capacités et possibilités que leur octroient ces différents Traits. Cela doit être coopté avant la partie, mais aussi au fur et à mesure du déroulement de l’intrigue, et en fonction des situations, en prenant en compte le genre et le contexte du jeu.

#### Liens

Chaque Héro doit avoir un lien avec chacun des autres Héros incarnés par les autres joueuses.

Les Figurants incarnés par l’animatrice doivent eux avoir au moins 1 lien avec 1 Héro.

## Comment jouer ?

Chaque Héro commence la partie avec 6D6. Cela fait 1 dé pour chacun de ses Traits.

Pour les personnes qui ne peuvent pas déchiffrer des points ou des chiffres sur les dés, on peut coller une pastille verte sur le 4, le 5, et le 6 et une pastille rouge sur les autres faces. On peut aussi tirer à pile ou face. On peut adapter comme on veut pour que toutes les joueuses autour de la table comprennent.

Quand une situation dont l’issue est incertaine arrive, on procède à un test de résolution. La, ou les joueuses dont le héros est concerné lancent la totalité de leurs D6 restants (ou autre méthode de résolution).

La Joueuse obtenant le plus grand nombre de 4, 5, 6 (ou de pastilles vertes ou autre résultat positif) raconte comment la scène se déroule. Elle peut demander l’aide de l’animatrice et des autres joueuses si besoin, mais c’est elle qui décide de ce qui se passe.

En cas d’égalité, les joueuses et l’animatrice doivent décider ensemble comment la scène se déroule.

#### Bonus / Handicaps

Un bonus donne +1 réussite au résultat du jet et peut venir de différentes sources :

- D’un Trait pertinent dans la situation présentée,
- D’un Lien avec un personnage impliqué dans la scène,
- D’une idée remarquable énoncée par une joueuse,
- D’un avantage situationnel décidé par l’animatrice.

Les Figurants contrôlés par l’animatrice ne pourront eux recevoir de bonus que du fait de leurs traits, d’avantages situationnels ou d’un lien.

Un handicap donne -2 (léger) ,-4 (moyen) ou -6 (lourd) réussites au résultat du jet si la situation représente une difficulté liée à au moins l’un des handicap du Héro. Les Figurants contrôlés par l’animatrice pourront eux aussi être porteurs de handicaps si cela est porteur de sens dans l’intrigue.

#### Quitte ou Double

Lorsqu'une joueuse rate un jet de résolution, l’animatrice explique les malheurs qui arrivent au Héro. Mais, si la joueuse raconte comment le Héro redouble d’efforts et prend encore plus de risques, alors elle peut jeter les dés à nouveau, mais son Héro prend plus de risques : Si elle rate à nouveau, le Héro perd l’un de ses Traits (cocher la case) et 1 dé.

#### Entraide et esprit d’équipe

Quand deux Héros (ou Figurants) ou plus s’unissent pour atteindre un même objectif, ils s’entraident. Quand cela se produit, on ajoute tous leurs bonii (bonus).

Chacun d'entre eux fait ensuite son test de résolution séparément, mais on ne garde que le résultat le plus élevé obtenu par le groupe. Cela augmente les chances de succès, mais cela soumet aussi tout le groupe aux conséquences de l'échec : on réussit tous ensemble, ou on échoue tous ensemble.

#### Combat

Dans la plupart des situations, le combat s’entendra au sens symbolique du terme.

En termes de jeu, le combat est résolu comme toute autre situation : les belligérants déclarent leurs intentions et comparent les résultats de leur

test de résolution. Chaque résultat d’un personnage, Héro ou Figurant, est comparé à celui du personnage contre lequel il se bat.

Parfois, il sera avantageux pour les joueuses que les Héros s’entraident lors d’un combat.

En combat, le belligérant qui obtient le plus de réussites raconte la passe d’arme et détermine lequel des traits de son adversaire est perdu. En cas d’égalité, chacun perd un trait qu’il choisit lui-même.

Pour chaque trait perdu, le personnage Héro ou Figurant perd aussi 1 dé.

#### Récupération

Si les Héros, ou Figurants ont suffisamment de temps et un endroit tranquille pour se reposer, ils peuvent récupérer 1 trait et 1 dé perdus précédemment.

Un personnage, Héro, ou Figurant, récupère tous ses Traits et tous ses dés entre deux aventures, même s’il est Défait.

#### Défaite

Un personnage, Héro, ou Figurant, qui perd tous ses traits et tous ses dés est défait. Cela peut signifier que le Héro n’est plus en état de poursuivre l’aventure.

La joueuse qui incarne un Héro dans cet état n’a plus aucun pouvoir de décision dans les événements futurs et doit se soumettre aux décisions des autres joueuses, mais elle n’est pas exclue de la partie et peut proposer ses idées.

#### Expérience et progression

Chaque Héro qui termine une aventure sans avoir été défait gagne 1 point d’expérience (PX) avec lequel la joueuse qui l’incarne peut modifier ou préciser l’un de ses Traits afin de le rendre plus efficace en jeu.

## Aventures

L’animatrice est chargée d’arbitrer le jeu, d’incarner les Figurants, et de décrire la trame principale de l’aventure que vivront les Héros.

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d’une possibilité pour les Héros, de réaliser leur projet de vie, au moins pour l’un d’entre eux, mais aussi l’opportunité de dépasser ses difficultés lors d’aventures palpitantes et d’en revenir grandi.

Bref, l’aventure doit faire miroiter à chacun ce qu’il cherche ou espère.

## Opposants & Obstacles

Les deux fonctionnent de la même manière. Ils sont définis par des Traits (comme les Héros) qui disent pourquoi ils représentent une difficulté pour les Héros.

Un obstacle est passif et peut être simplement surmonté avec succès sur un jet de résolution.

Un opposant est actif et ne perd qu’un trait sur un échec. De plus, un opposant est capable d'agir contre les personnages jusqu'à ce qu'ils perdent tous leurs traits.

Plus un opposant ou un obstacle à de Traits, plus il sera difficile à éliminer/franchir.